

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año II • Nº 21
La única revista especializada sólo en juegos para PC
Demo jugable de
TORNADO,
tecnología de altura
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA SEXTA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
UN POSTER SUBACUATICO
SEA WOLF
PURCELL
SAM&MAX
UNOS SABUESOS DIVERTIDOS
MICROCOSM
Microcosm:
LA VENTANA HUMANA
CONCURSA CON NOSOTROS:
SPEED RACER
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





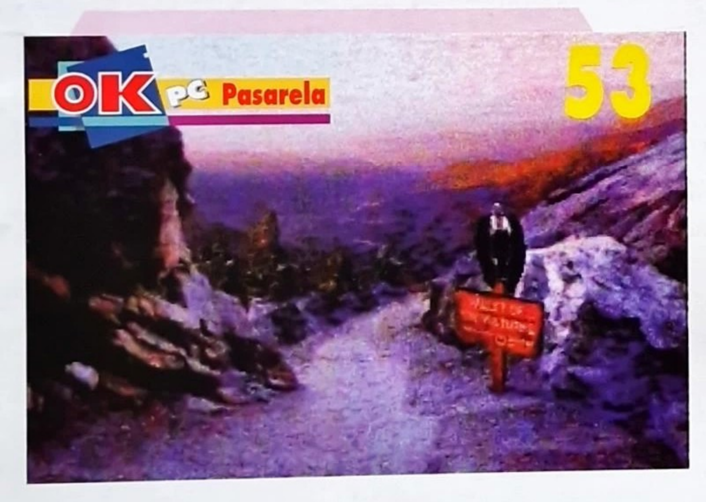
SUBWAR 2050
Misión submarina
Salva a la ciudad submarina de los peligros que la acechan, por parte de los tiranos de la superficie.



SAM&MAX
Dos sabuesos divertidos
Una divertida aventura donde manejarás al paciente Sam y al loco Max en busca del "Yeti".



MORTAL KOMBAT
La lucha de los dioses
Combates llenos de crueldad que sólo los más valientes soportarán.



RETURN TO ZORK-CD
El viaje sin retorno
Toda una aventura en un mundo hostil del que tendremos que escapar ilesos.



SIMON THE SORCERER
Un mago por accidente
Un mundo de fantasía en el que tendrás que aprender a ser mago.

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Tras estudiar las sugerencias que los lectores han hecho a la revista, nos hemos esforzado y hoy os ofrecemos una revista con muchos cambios y esas cosillas que desde hace tanto tiempo nos veniáis pidiendo.
Hemos incluido un índice de Tricks & Tracks publicados, para que podáis encontrar los artículos rápidamente o si queréis, también podéis encargar los números atrasados a OK PC.
Para los que no nos paran de pedirnos trucos, en este número os ofrecemos una recopilación de 45 trucos, para que le saquéis el máximo fruto a vuestros juegos. Seguiremos esforzándonos para publicar otra colección lo antes posible. Si queréis ayudarnos, enviarnos vuestros trucos a la revista.
Pero los cambios y mejoras no terminan ahí, ahora los artículos incluirán más información, como los requerimientos de hardware que tienen los juegos en toas las Pasarelas. También hemos añadido una breve línea que indiqua el tipo de juego de que se trata. Esto hoy en día es muy difícil, ya que no hay géneros puros y hay casi que inventarse los términos, pero estamos seguros de que os servirá de ayuda para todos aquellos a los que sólo les gusta un tipo de juego y es lo primero que buscan en la revista. Para terminar, ahora os ofrecemos una valoración más clara, que os ofrezca la realidad del mercado del videojuego en España.
Todo esto lo hacemos porque nos lo habéis pedido por carta y queremos, que realmente esta sea la revista que todos queréis, con los mejores juegos del mercado, con las críticas más objetivas, con el mayor número de juegos comentados, con la demo en 3 1/2", con los mejores concursos...
Si queréis seguir proponiendo ideas escribirnos, siempre serán bienvenidas. Porque para que una revista sea buena, tiene que ser una revista en la que todos participemos.

Tornado

Demo jugable de OK PC

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 386 o superior
640 Kb de RAM libres.
Disco duro, unidad de disco *3 1/2"*.
Tarjeta gráfica: VGA.
Tarjeta de sonido: Opcional.
Ratón compatible Microsoft.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALL C**
Para ver las diferentes demos del juego, ve al directorio DEMOD que se habrá creado en tu disco duro y teclea **EXPLORE**, **MISION**, **QUICK** o **TORNADO**.
Puedes cancelar la demo en cualquier momento pulsando **<Control-Q>**.
En el directorio DEMOD de tu disco duro encontrarás un archivo README.TXT con las teclas del simulador y otros detalles importantes. Si quieres obtener una copia por tu impresora utiliza **TYPE README.TXT > PRN**

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos.
Colaboradores: José Emilio Barbero, Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain IV 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



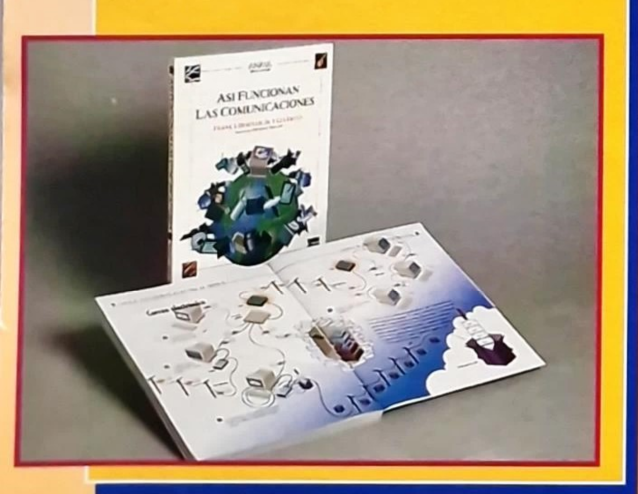
ANAYA MULTIMEDIA

ANAYA Y LIBER'94

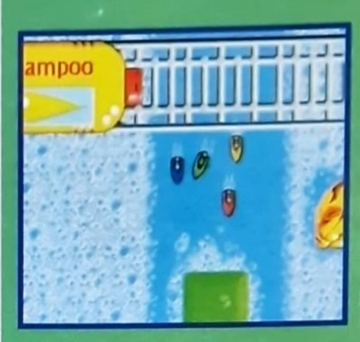


Anaya Multimedia ha estado presente en la Feria Internacional de libro LIBER´94, que tuvo lugar entre el 15 y 19 de marzo en Madrid. En la feria se presentaron las últimas novedades de la editorial:

* La aventura del conocimiento interactivo: Que incluye el libro La Aventura de los Dinosaurios ya comentada en esta revista.
* Informática para torpes: Una colección de libros, apoyados por el humor de Forges, pensada para los que encuentran difícil aprender informática. Sus últimos títulos los puedes encontrar en nuestra sección mensual de Ocio.
* Ultima frontera: Una nueva colección que trata temas tan actuales e interesantes como: creaciones multimedia, vida artificial, "ray tracing", realidad virtual, tarjetas de sonido. Temas de los que hasta ahora no se había escrito nada.
* No tengas miedo a...: Con la filosofía de libro fácil para el usuario novel se lanza esta colección cuyos primeros títulos nos enseñan Windows, Excel, Macintosh y WordPerfect.
* Otra de las novedades revelantes ha sido el libro "Así funcionan las comunicaciones". Un libro totalmente ilustrado que trata de las comunicaciones en su más amplio campo (sistemas operativos de red, cableado, tarjetas de red, tipos de redes, etc).



CODEMASTERS





Codemaster nos ofrece más juegos sacados del mundo de las consolas. Entre los más divertidos están Micro Machines, Dizzy y Steg.

* Micro Machines es una carrera de estos populares minicoches de juguete en circuitos tan dispares como una mesa con manchas de mermelada. Su mayor atractivo llega a la hora de jugar dos personas ya que es muy divertido "luchar" uno contra otro con golpes, disparos, etc.
* En Dizzy nuestro protagonista será un pequeño personaje con forma de huevo que tendrá que busca decenas de estrellas por multitud de escenarios. A lo largo del juego iremos encontrando diversos objetos cuya utilidad tendremos que ir descubriendo para acceder a nuevas pantallas.
* Steg es un simpático gusano adulto que tendrá que salvar a unos torpes gusanos de seda, el procedimientos es envolverlos en burbujas de aire para que puedan escapar y utilizar multiples objetos que ayudarán mucho. Un juego tipo puzzle-inteligencia de mínimos requerimientos pero con una gran adicción.





IMPRESSIONS



Impressions lanza al mercado Breach 3, una nueva entrega de esta saga de juegos de estrategia. Sus características principales son: gráficos a 256 colores, fácil manejo, constructor de escenarios, gran cantidad de escenarios predefinidos, etc. Esta nueva versión ha incluido modificaciones pedidas por los usuarios de anteriores entregas, como el combate en tiempo real de estilo arcade, aunque no por ello se quitan opciones como la pausa para examinar mapas y equipos.

INFOGRAMES

MAS JUEGOS QUE NUNCA

Infogrames ataca de nuevo con sorprendentes títulos. Estos son los últimos títulos de los que tenemos noticias:





■ **SHADOW OF THE COMET 2** continua una historia que ya nos encantó en su primera entrega. La acción comenzará en el polo norte con un misterioso descubrimiento.

■ **CHAOS CONTROL**, uno de esos juegos que en calidad gráfica romperá moldes.

■ **PINBALL QUEST** introduce nueva ideas a los pinball actuales. Este juego incluira scroll horizontal y vertical, tres tableros totalmente diferentes, seis niveles de Bonus, un modo de aventura y varias formas de jugar.





■ **ALONE IN THE DARK 2** es otro de los títulos más esperados del año. Como investigador tendrás que rescatar a una pequeña niña que ha sido secuestrada, pero miles de sorpresas desagradables te aguardan en las sombras. El juego está siendo traducido actualmente por Erbe y es casi seguro que ya esté en el mercado para cuando leas estas líneas.

FLASHES

● La empresa española ICS Sistemas de Informática y Servicios S.L. distribuirá los productos de la empresa canadiense DISCIS. Esta empresa está especializada en la producción de libros interactivos en soporte CD-ROM.

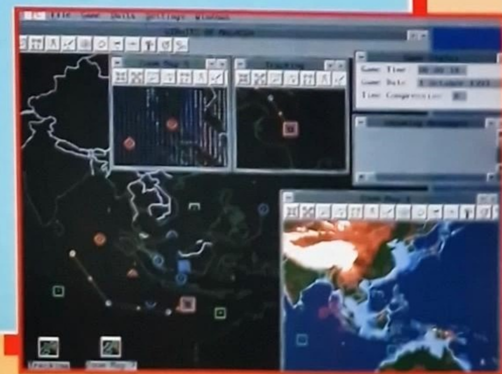
● Erbe lanza al mercado una recopilación de antiguos juegos en su colección "KIXX". La colección estará compuesta de 40 títulos ya clásicos como son: California Games, Barbarian o Imposible Mission II. Su precio será de 1200 Ptas.

● Microsoft lanza su primer software educativo dirigido a fomentar la creatividad de los niños con los programas Creative Writer y Fine Artist.

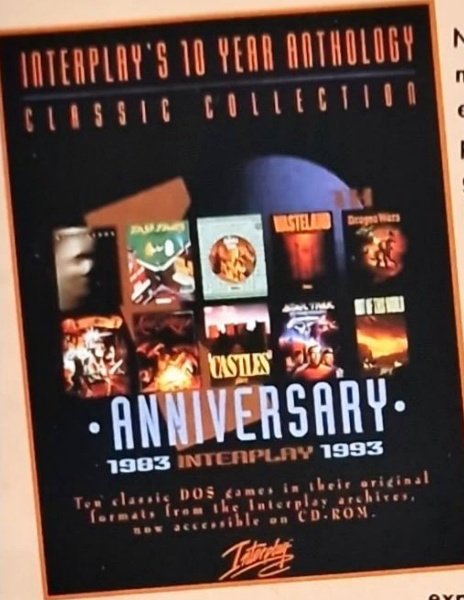
● Sony presenta su nuevo modelo de CD-ROM, el CDU-31A-81. Sus principales características son: doble velocidad 160/300 Kb/seg, buffer de 64 Kb, compatibilidad con los principales estándares, carga por bandeja y cierre hermético, utilización de CD-ROM´s de 12 y 8 cm y compatibilidad con la mayoría de tarjetas de sonido. Su precio recomendado es de 32.800 Ptas.

HARPOON II

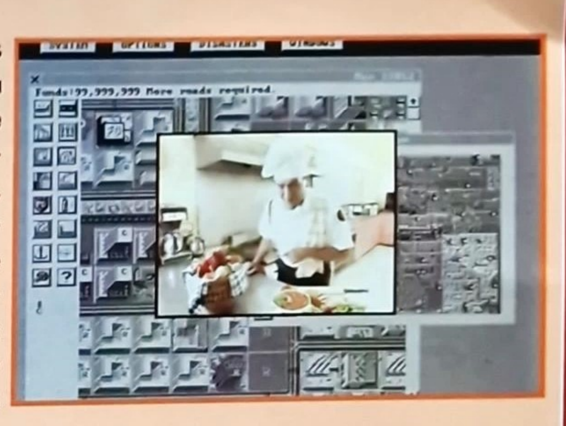
Ya falta menos para que los fanáticos de la estrategia podamos disfrutar del juego Harpoon II. Esta nueva versión mejorará enórmemente las características gráficas de su predecesora. Algunas de sus nuevas características son: soporte de gráficos en altas resoluciones, su entorno será definible por el usuario en tamaño e información, se ofrecerán en vez de pequeños mapas (battlesets), todo el mundo para jugar, se mejorarán las rutinas de inteligencia del ordenador, incluso se podrán definir sus formas de actuar.



INTERPLAY ATACA CON EL CD-ROM



Nuevos títulos llegan a nuestras manos de la casa Interplay. Para empezar tenemos un excelente pack en CD-ROM, que incluye juegos tan afamados como Castles, Battle Chess El Señor de los anillos, etc. Estamos seguros de que será una de las mejores recopilaciones del año ya que incluye los mejores productos de Interplay en una colección de sus últimos diez años.



Como nuevos títulos se nos ofrece Castles II y Sim City en CD-ROM. Castles II en CD-ROM incluye videos hablados, a pantalla completa, explicando cómo se construían los castillos y su historia, esto será de vital ayuda a la hora de plantear nuestros diseños según la zona en la que nos encontremos.





Otro de los títulos que también se presentan en CD-ROM es Star Trek. Esta versión incluye voces para un mayor realismo, pero no unas voces cualesquiera, si no las propias voces de los actores de la serie, que ha sido contratados para dar más vida al juego.

Sim City en CD-ROM incluye un montón de escenas filmadas en video de los personajes de la ciudad que vayas creando, para que disfrutes más aún de este clásico, que ha sido uno de los juegos más vendidos.

DRO SOFT

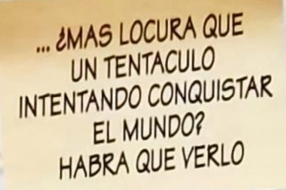
THE SECRET OF MYST ISLAND



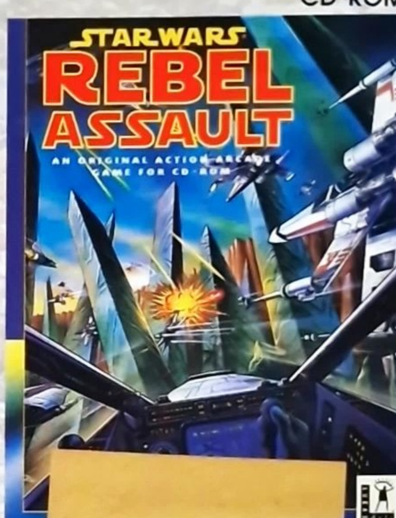
A nuestras manos han llegado las primeras noticias sobre "Secrets of Myst Island", una aventura que tiene el objetivo de conseguir la mejor ambientación en los juegos de PC.
Otra de las características principales es que no hay violencia y el jugador nunca muere como en otras aventuras.
Los requerimientos estimados del juego serán de SVGA, 4 Mb de disco duro, CD-ROM y una tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible.
La historia comienza cuando estás hojeando un antiguo y polvoriento libro. Nada más abrirlo tu entorno cambia y eres teletransportado a una nueva realidad, al mundo de Myst.
Un mundo creado por Atrus, un hombre que tiene la habilidad de escribir libros que pueden teletransportar al lector a mundos fantásticos. El objetivo del juego se irá desvelando poco a poco y al principio te encontrarás desconcertado por el cambio de mundo, pero a base de ir resolviendo diversos puzzles podrás desvelar la verdad de todo.



MAS DE LUCASARTS



CD-ROM.



LA
PELICULA



PC.

UN PACK
HISTORICO



PC, CD-ROM
y Libro de Pistas.



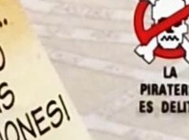
PC.







PC.



XWING HA HECHO
HISTORIA EN LA
TIERRA...
THE FIGHTER LA
HARA EN EL RESTO
DEL UNIVERSO...



ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63



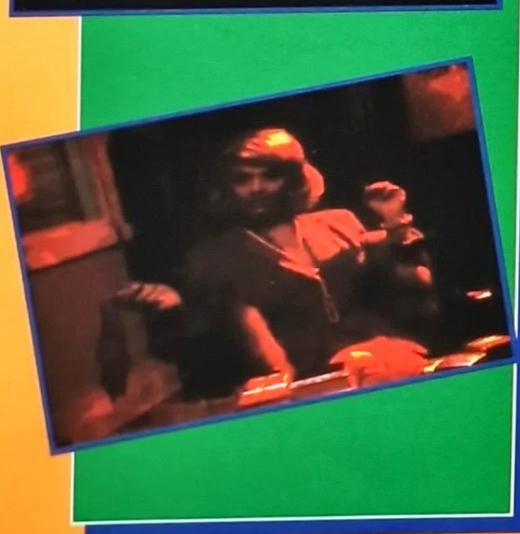
MICROPROSE Y PROEIN

La distribuidora Proein se hará cargo a partir de ahora de los productos de la casa Microprose y Grandslam. La distribuidora tiene la idea de intentar distribuir títulos antiguos que no han llegado a nuestro país. Entre los primeros y más esperados títulos se encuentra Subwar 2050.

VIDEO Y DIVERSION

"Who Shot Johnny" Rock es el título de una aventura 3D en la que tendrás que investigar el misterioso asesinato del cantante Johnny Rock. El juego te ofrece toda una novela policiaca llena de una trepidante acción. El juego está hecho con video digitalizado y estamos seguros de que causará sensación.





LOGITECH

NOVEDADES POR DOQUIER

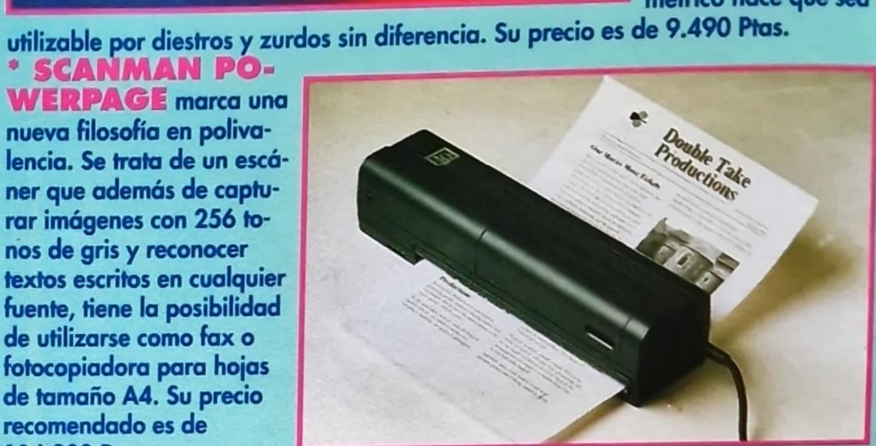
La empresa Logitech, conocida por sus periféricos, amplia su catálogo de productos y mejora los "sentidos" del PC:





* **PILOT TRACKBALL** es un ratón estacionario de dos botones y fácil manejo. Su diseño simétrico hace que sea utilizable por diestros y zurdos sin diferencia. Su precio es de 9.490 Ptas.

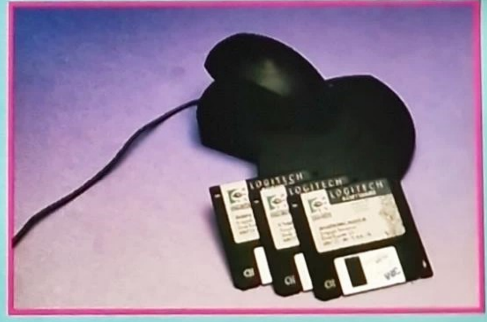
* **SCANMAN POWERPAGE** marca una nueva filosofía en polivalencia. Se trata de un escáner que además de capturar imágenes con 256 tonos de gris y reconocer textos escritos en cualquier fuente, tiene la posibilidad de utilizarse como fax o fotocopiadora para hojas de tamaño A4. Su precio recomendado es de 114.900 Ptas.





* **SOUNDMAN WAVC** es la última tarjeta de sonido de Logitech que incluye el procesador OPL-4 de Yamaha, esto dota al PC de la capacidad de producir sonidos musicales con la máxima calidad ya que tiene memorizados los sonidos originales128 instrumentos. En la tarjeta hay un interface SCSI-II para CD-ROM y es compatible con los principales estándares. Su precio recomendado es de 53.900 PTAS.

* **CYBERMAN** es un periférico 3D capáz de emitir una respuesta táctil (pequeños golpes) según convenga. Tras probarlo en la redacción, pudimos comprobar la calidad del software que se regala junto con el periférico. El manejo nos ha parecido un poco complicado, pero con unos minutos de práctica se hace cómodo, aunque no sustitutivo de nuestro querido ratón y pensamos que está más bien pensado para los juegos, de los que puede sacar el máximo rendimiento al posibilitar moviendo tridimensional en juegos como Shadow Caster.



SIMUL *Action* PC
¡EMOCIONES REALES!

SIMULADOR DE VUELO F-16 FIGHTER FALCON — FALCON

SIMULADOR DE COMBATE M1A1 ABRAMS — TANK

PILOTAJE ACROBATICO DEFINITIVO MUSTANG SHELBY'66 — STUNT DRIVER

LA GUERRA AEREA EN VIETNAM A-6 INTRUDER/F-4 PHANTOM II — FLIGHT OF THE INTRUDER



FALCON

El cielo será tu territorio.
Sube a la cabina de Falcon y prepárate para el "combate de tu vida". Esta simulación ganadora de premios, del F-16 Fighting Falcon es el legendario software clásico de Spectrum HoloByte.
Los gráficos 3-D te sitúan en el calor de la batalla, cuando selecciones una de las doce misiones que acelerarán el ritmo de tu corazón.
Los sistemas de armamento precisos, displays frontales y controles de la cabina del piloto le añaden realismo y emoción.

- *Doce misiones.*
- *Cinco niveles de habilidad (Teniente a Coronel).*
- *Modo combate a "cara de perro" vía conexión directa de ordenador.*
- *Múltiples displays frontales.*
- *Múltiples vistas.*

3.995.- Pesetas

TANK

La simulación más auténtica jamás desarrollada para PC. Ponte al mando de un pelotón completo de 16 tanques, controla los aviones de reconocimiento y las fuerzas complementarias terrestres. Dirige 15 misiones equipado con armamento de alta tecnología y un sofisticado equipo de seguimiento del enemigo. Tu pelotón incluye un arsenal letal ultramoderno para cubrir el combate aéreo y la artillería de campo.
Elige tu misión. Planea tu estrategia y prepara las fuerzas para atacar a tu enemigo.

- *15 misiones individuales en tres escenarios de acción: Fort Knox, Europa Central y Oriente Próximo.*
- *Nivel de juego múltiple.*
- *Terreno realista 3-D.*
- *Campos de batalla de hasta un total de 7.300 Km. ²*

2.995.- Pesetas

STUNT DRIVER

Toda la diversión de un rally acrobático real sin sufrir magulladuras.
¿Educado en la carrera?... ¡Olvídalo! Prepárate para la carrera de acrobacias más salvaje y divertida de tu vida. Deslízate detrás del volante de este clásico Shelby Mustang del 66 y abróchate el cinturón de seguridad.
Inmediatamente te deslizarás por los "loopings", harás saltos espectaculares y volarás por puentes levadizos que desafían a la muerte.

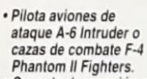
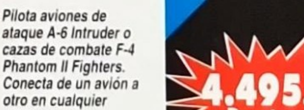
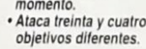
- *Opción "cara a cara".*
- *Compite al mismo tiempo frente a tres contrincantes.*
- *Tres niveles de dificultad.*
- *Cinco pistas preconstruidas.*
- *Editor de pistas.*
- *Impresionantes gráficos 3-D.*

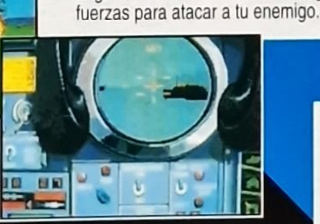
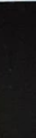
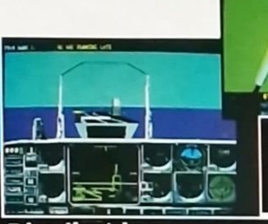


FLIGHT OF THE INTRUDER

La guerra aérea en Vietnam.
Estamos en 1972. Durante la Campaña Linebacker. Tu misión es descubrir objetivos enemigos en el norte de Vietnam y destruirlos. Prepárate para el desafío de las defensas aéreas y terrestres, combatiendo en lucha cerrada con Migs y esquivando cañones, camiones y misiles buscadores de calor. Elige entre 13 operaciones diferentes.

- *Pilota aviones de ataque A-6 Intruder o cazas de combate F-4 Phantom II Fighters.*
- *Conecta de un avión a otro en cualquier momento.*
- *Ataca treinta y cuatro objetivos diferentes.*



Digital Integration

Distribuído por:
SyStem 4 de España, S.A.
Tomás Redondo, 1, 1º F
(Edificio LUARCA)
Tel. (91) 381 53 32
28033 MADRID

SyStem DE ESPAÑA S.A.

SI NO ENCUENTRAS ESTE PRODUCTO EN TU TIENDA HABITUAL, LLÁMANOS

JOYSTICK

DISEÑO ORIGINAL



Dro Soft lanza al mercado un joystick muy original, el **LOGI-PAD**. Su diseño es muy parecido a los mandos que utiliza la consola Super Nintendo y es especialmente cómodo para jugar a juegos que los PC heredan de las consolas, como son muchos juegos actuales de plataforma. Sus botones pueden tomar la función que se desee, ya que se pueden intercambiar con mover unos pequeños interruptores cómodamente instalados. Sea la disposición que sea la que tengamos en uso, se dispondrá de la opción de autodisparo en cualquier botón para mayor comodidad.



DELTA-RAY PC es un joystick normal que incluye las opciones de fuego rápido y autodisparo fijo, así como de diversas ubicaciones en los botones de fuego para conseguir una mayor rapided en cualquier situación. Es un joystick digital, por tanto está pensado para respuestas rápidas como en los arcades y no suaves como en un simulador.



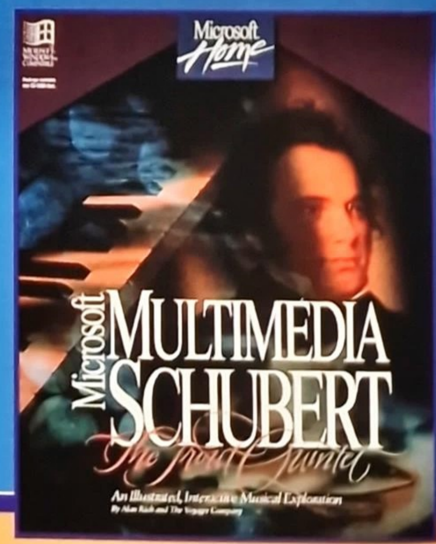
Por último tenemos el **JOYSTICK TORNADO**, cuya principal característica es su enorme movilidad, en diversas pruebas realizadas en la redacción demostró ser muy apropiado para simuladores, ya que es analógico y permite movimientos suaves y muy precisos debido a su gran

MICROSOFT

*Un nuevo CD-ROM de la colección de música de Microsoft ha sido lanzado al mercado. El título es "El Quinteto de la Trucha" y refleja esta obra del compositor Franz Schubert. A través de éste CD-ROM se pueden escuchar diversos fragmentos de la obra a nuestra elección, conocer la biografía del autor, ver comentarios de la obra en tiempo real mientras escuchamos la obra, etc. Otros títulos de la obra son Multimedia Beethoven, Multimedia Mozart, etc.

* Se presenta la versión 1.1 de Microsoft Acces Profesional que incluirá el ADK (Access Distribution Kit). Esto ofrece un completo SGBDR (Sistema Gestor de Bases de datos Relacionales) diseñado para potenciar la interoperatividad de usuarios y desarrolladores. Algunas de sus características son: facilidad de manejo, acceso transparente a datos, herramientas potentes y de verificación de uso, junto con un completo sistema de desarrollo, con el que no hace falta tener amplios conocimientos de programación.









* Microsoft presenta Cinemanía´94, un almanaque del cine que incluye hipertextos interactivos, diálogos famosos, video clips y clásicos de la música. El programa incluye un sistema de consulta que hace posible acceder a la información de múltiples formas, de una manera realmente fácil.
* Windows NT sigue ampliando su oferta, esta vez se lanza al mercado Macro Assembler 6.11 para que los desarrolladores de este sistema operativo puedan enlazar, ensamblar y depurar sus aplicaciones. Esta nueva versión aumenta el rendimiento bajo este sistema operativo optimizando las aplicaciones.
* La enciclopedia Multimedia Encarta ha sido actualizada a 1994 en su formato CD-ROM, esta actualización incluye los últimos acontecimientos históricos, añadiendo nuevas animaciones, sonido, ilustraciones, gráficos y fotografías. La nueva versión incluye además un amplio atlas junto con un diccionario y un tesauro. En total engloba más de 26.000 artículos -170 nuevos-.

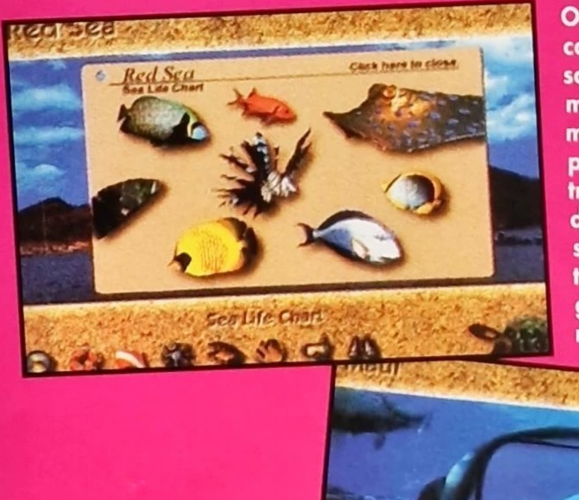
THE SOFTWARE TOOLWORKS

OCIO Y CULTURA



*Una gran colección de títulos educativos están saliendo al mercado del CD-ROM y Oceans Below se une a esta nueva gama de productos. Gracias a este programa podremos ver videos de determinadas zonas subacuáticas del planeta que están llenas de vida y peligros. El programa ofrece la posibilidad de elegir la zona del planeta donde queremos sumergirnos, buscar tesoros por la zona, examinar la vida submarina con videos tomados en su entorno, obtener información de las especies de la zona, etc. Para una mayor definición se utilizan gráficos SVGA.

*La segunda novedad de la casa es el juego de ajedrez Chess Master 4000 Turbo. El juego funciona bajo Windows en VGA o SVGA. Este es uno de los primeros juegos de ajedrez para PC en utilizar las ventajas del modo de 32 bits de los procesadores 386 lo cual le ofrece una gran ventaja sobre muchos de sus oponentes. Otras de sus características mas notorias son:efectos de sonido y música de ambiente, fácil manejo bajo Windows, posibilidad de jugar a través de una red o módem, tutorial de ajedrez, selección de oponente, tableros 2D y 3D y una gran variedad de tableros y fichas.







ORIGIN

Estos son los próximos títulos que saldrán al mercado de la mano de Origin.

✔ **WINGS OF GLORY 1917-1918:** Un juego de simulación de combate aéreo ambientado en la primera guerra mundial. El juego ofrece un "modo historia", muy de moda en todos los simuladores. Se trata de ir completando unas misiones que están relacionadas con una historia que se nos va contando entre cada misión.





✔ **SYSTEM SHOCK:** El juego está ambientado en el 2072, tras despertarte de una larga ivernación te das cuenta de que eres el único superviviente de la estación espacial, en ese momento recibes un mensaje de auxilio contra Shodan, un ordenador superinteligente que ha tomado el control de la estación espacial. El ordenador se ha hecho muy poderoso controlando todos los recursos terrestres y tú tendrás que desactivarlo.

✔ **SHADOW CASTER CD-ROM:** La versión en CD de este juego incluirá nuevos niveles a descubrir, nuevas secuencias animadas de lucha, voces digitalizadas y una excelente banda sonora.



✔ **PAGAN:** Este es el nombre de la octava parte de la saga del juego de rol Ultima que ocupará la friolera de 29 Mb de disco duro. Los gráficos aumentarán su tamaño para mayor realismo, se incluye un angulo de visión de 45 grados para una mejor perspectiva 3D, muchas más animaciones, se incluyen nuevas animaciones del personaje como la de escalar, etc.

✔ **BIOFORGE:** Lo más destacado de este juego es el esfuerzo que se ha hecho en la creación del personaje con el que jugamos. Películas interactivas y actores digitalizados, así como técnicas especiales de cámara utilizadas en el cine, han sido aplicadas al juego para lograr la máxima realidad del personaje y entorno. Empezarás transformado en un sofisticado Cyborg y tendrás que ir descubriendo lo que te ha pasado a lo largo del juego.



PACIFIC

★ STRIKE ★ ™

Simulador

Con Origin puedes rehacer la historia.
En Pacific Strike la Segunda Guerra Mundial puede tomar otro camino gracias a tu talento de piloto. Participa en todas las grandes batallas con todos los aviones de caza, con unos gráficos de una precisión sorprendente y los perfectos sonidos de los Wildcats de Pearl Harbour y los Avengers de Guadalcanal.

Disponible en PC.















Una división de Electronic Arts®



ELECTRONIC ARTS®

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- OK Preview: SEA WOLF
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: SIMULADOR

SEA WOLF

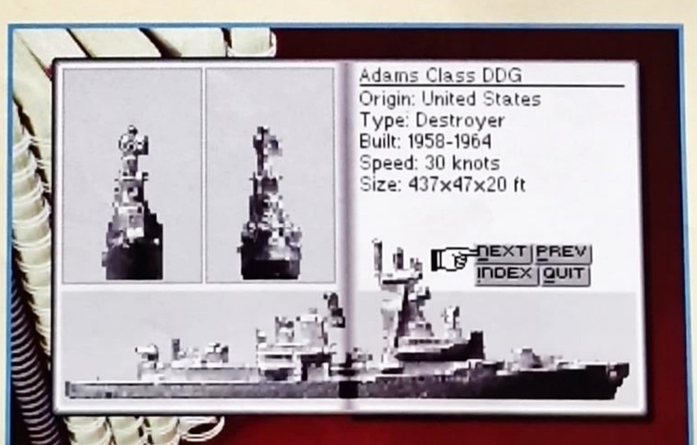
PROFUNDIDAD DE PERISCOPIO

Muchos de nosotros no somos marinos, pero cuando vemos una película de esos lobos de mar seguro que se nos pone la carne de gallina a mas de uno. Ahora no se trata de ninguna película, "TAN SOLO" estamos delante del mejor simulador de submarino jamás creado. Increíble pero cierto, cuando la gran mayoría de nosotros pasamos cientos de horas en plena inmersión en los compartimentos estanco del ya famoso y legendario 688, pensamos que era insuperable, incluso lo desempolvamos de la estantería cuando pudimos ver la película "La caza del Octubre Rojo".

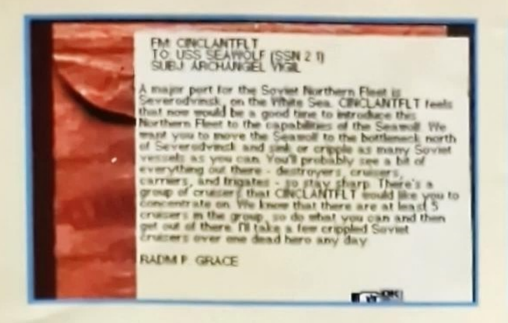
Eran los años de la Guerra Fría, en aguas de Noruega habíamos tenido un pequeño percance uno de nuestros helicópteros había caído en aguas neutrales, una estrecha franja que delimitaba la zona del Pacto de Varsovia y de la OTAN.

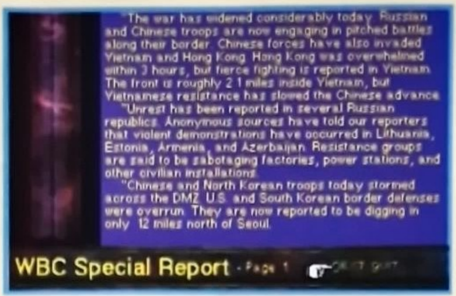
Mission #7
"Archangel Vigil"
Background: The Soviet naval base at Severodvinsk has allowed for the recent increase in Soviet vessel traffic in the White Sea. CINCLANTFLT feels that this increased activity will only lead to problems in the future and that some resistance activities would be in order. The Seawolf is being sent to initiate these activities. The Seawolf is to harass, sink, and cripple as many of these vessels as it can. All Soviet vessels are fair game. Targets will be plentiful, but only wisdom and stealth will bring success in these waters.
NEXT PREV INDEX FIRST
ORDERS GO NEWS LAST

Nuestras ordenes eran claras supervisar las operaciones pero sin montar demasiado escándalo y no digo que sin declarar nuestra presencia ya que era poco más o menos que un secreto proclamado a voces. Todos conocían nuestra presencia pero no nuestra localización, hubiera sido un grave incidente internacional.



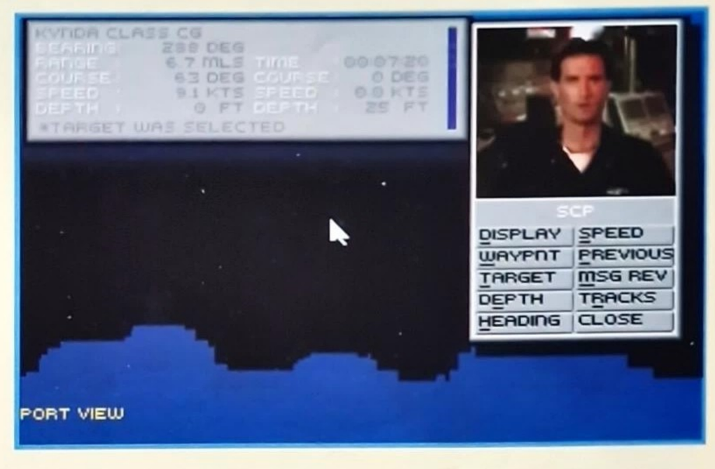
El sonar era de locura, aquello parecía una lluvia de estrellas, nadie escondía su presencia, todos











querían demostrar su potencial, los únicos que allí permanecíamos en el fondo del mar a la espera, eran varios submarinos soviéticos, los peces y nosotros.

Los rusos ya tenían excusa para poder merodear por aquellas aguas y de paso intentar encontrarnos, era la caza del gato y el ratón, pero en este desagradable caso nosotros éramos el queso que quería el ratón al cual perseguía el gato.

Como podréis comprobar nuestra tarea era de lo más divertida, la incertidumbre de que hacer en caso de que las cosas fueran mal y el nerviosismo eran las dos únicas cosas que teníamos demasiado claras. No queríamos ser la comida de los soviéticos ni el hazmerreir de los chupatintas del Pentágono.

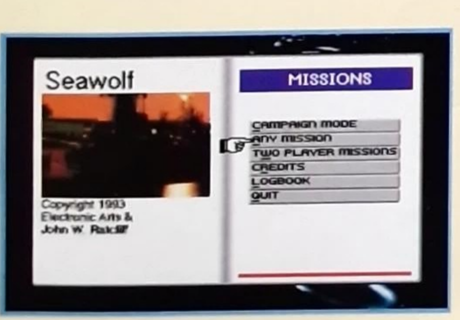


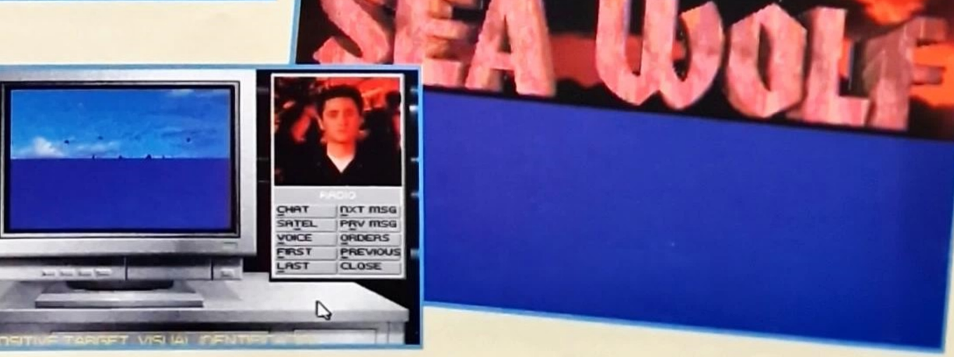
Veo que os va gustando este relato, pero que a lo mejor pudo ser posible, pero que seguro que a partir de ahora lo podrás experimentar cada vez que te sientes delante del ordenador, de no ser así, jamás vuelvas a decir que te gustan los simuladores.

Y AHORA QUE

Si, ya se que diréis que soy un plasta, por eso ahora vamos con el juego en sí. En primer lugar el juego se desarrollara sobre 33 misiones estratégicas y unidas en el desarrollo de una supuesta zona de combate.

Todo surge a raíz de un bloqueo naval sobre cuba, la flota rusa intentará sorprendernos pero allí estaremos nosotros con nuestros sonares pasivos al acecho de nuestras presas, aunque no será nada fácil, barcos de ultima tecnología rusa, submarinos nucleares y helicópteros caza submarinos estarán al acecho, de



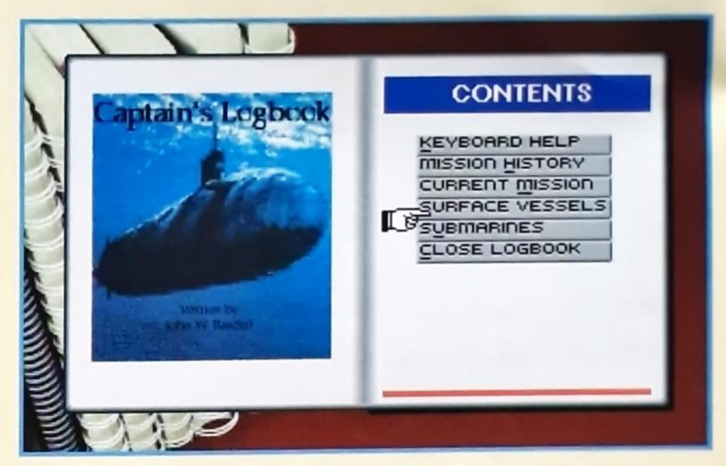












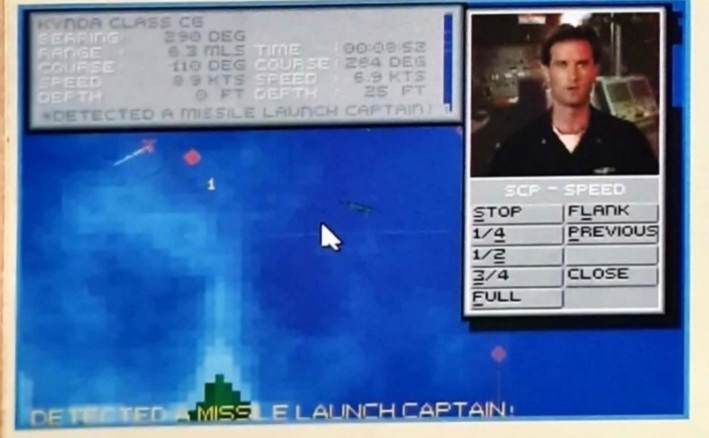
nosotros dependerá el transcurso de esta guerra.

Dispondremos de diferentes tipos de torpedos, los de largo alcance, los de corto y los que simularan a un submarino, quizás una de las técnicas mas arriesgadas pero efectiva será la de lanzar nuestro torpedo señuelo por encima de una capa termal, después nuestro siguiente paso será descender hasta la capa termal más próxima y seguir al torpedo con las turbinas a 2/4 e incluso si estas tan loco como yo a 3/4.

Otra de nuestras maravillosas armas será la de los misiles, potentes rápidos, contundentes y muy delatores sobre todo si cometéis la torpeza de lanzarlos de noche.

Si estáis locos seguidme, aproximaros a un comboy será casi lo más sencillo de este mundo, seguid la estela dejada por sus rotores, pero si vuestro olfato no os falla seguidles muy en silencio y sin el uso del radar, cuando ya estéis cerca de ellos dadle caña al motor y meteros en el centro de su formación y sembrad de acero y fuego el amplio océano, las maniobras arriesgadas corren de su cuenta, mi ultimo consejo es el de que os larguéis rápido de allí lobos de mar.





ALUCINAD

¡Qué!, ¿os pica el gusanillo?, pues aun queda lo mejor, podremos jugar con unas opciones muy especiales, ¿qué no sabéis cuáles son? Recordáis un aparato pequeño que a vosotros os encanta y que cuando llega la factura de teléfono os dais cuenta de las horas que habéis estados enganchados, viciosillos, ¡si es le módem!, partidas con amigos probando vuestra destreza e inteligencia.

Otra de las opciones innovadoras es la de poder jugar a través de una red toda una pasada.

¡Lobos de mar! ¿Estáis frescos para el combate?

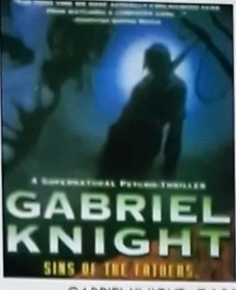
ANTONIO GOMEZ



RSO *Store Games*

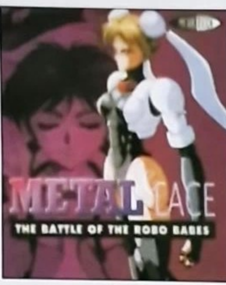


SIM CITY 2000: 7.890



GABRIEL KNIGHT: 7.195


REBEL ASSAULT: 8.795



METAL LACE: 5.800

NACIONALES

7 CITIES OF GOLD	5.395
ATAC	6.000
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
ARCHION ULTRA	5.390
BATMAN RETURNS	5.275
BEST OF THE BEST*	4.000
BODY BLOWS*	5.500
CAMPAIGN II	8.095
CLASH STEEL*	5.500
COBRA MISSION	5.195
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DUNDEON HACK	7.190
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	4.395
FLASHBACK	5.195
FANTASY EMPIRES	6.150
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
F-15 III	8.490
GOAL	4.830
GOBLING 3	6.425
GUNSHIP 2000 MISIONES	6.350
INEXTREMIS	6.290
INCA	6.095
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
HUMAN RACE*	4.000
INDY LA ULTIMA CRUZADA*	4.500
JURASSIC PARK	4.990
JAMES POND 2*	3.500
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KASPAROV	6.290
KGB	5.000
KINGMAKER	6.150
AV DINOSAURIOS	5.395
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.495
UTIL DIVIL	4.455
LINKS 386 PRO	5.195
LOST IN TIME	6.290
LOST VIKING	3.950
LOTUS	2.905
MEPHISTO GENIUS	17.900
MEPHISTO GIDEON	13.500
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MORTAL KOMBAT	5.195
NHL HOCKEY	5.500
PACIFIC STRIKE	8.090
POLICE QUEST III	6.790
PETER PAN	6.290
PRIVATTER	5.195
PREHISTORIK II*	3.500
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
LEMMINGS 2*	3.500
LOST IN L.A.*	3.500
SAM AND MAX	6.930
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER	7.030
SHADOW WORLDS	4.095
SEAL TEAM	5.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
SIMON THE SORCERER	3.720
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIP POKER	4.495
STRIKER	2.635
STRONGHOLD	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
TRANSARTICA*	3.500
TASK FORCE 1942	6.695
TERMINATOR II	4.395
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	7.195
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
WAR IN DE GULF	6.595
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMAMDER ACADEMY*	5.500
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

C.D. ROM

NACIONAL

7 GUEST CD	9.890
ALONE IN THE DARK 1 CD	8.695
CONPIRACY	7.495
COMANCHE+MISSION	11.691
DUNE CD	7.895
OSCAR CD	4.500
INCA 2 CD	7.990
LOST IN TIME CD	7.645
MICROCOSMOS	9.890
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795

IMPORTACION

DRACULA UNLEASHEAD	8.795
LABETINH OF TIME	8.795
LANDS OF LORE	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
KING QUEST CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195

(*) OFERTAS DEL MES HASTA AGOTAMIENTO DE STOCK

IMPORTACION

NUEVOS IMPORTACION PC	PVP
ACES OF PACIFIC+MISSION	7.895
ACES OF OVER EUROPE	7.195
ACES OF THE DEEP	7.195
AD & D ACTION GAME	7.890
AD & D A1 QUADIM	8.695
AD & D DUNGEON HACK	8.695
ALONE IN DE DARK 2	8.695
BATTLE ISLE	8.695
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
CARRIER AT WAR	7.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.195
CIVILITATION	7.195
CONFLICT KOREA	6.295
FIELDS OF GLORY	7.890
GABRIEL KNIGHT	7.195
GETTYSBURG	7.195
QUEST FOR GLORY IV	7.895
HARPOON 1.2.1	7.195
HARPOON BATTLESET 3 o 4	4.895
HARPOON DESIGNER	4.895
HARPOON EDITOR	4.895
HIGH COMMAND	7.890
LANDS OF LORE	6.495
LARRY VI	7.890
LINKS CAMPOS (SVGA)	4.895
MIGHT & MAGIC 4	8.095
MIGHT & MAGIC 5	8.695
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS)	7.195
PIRATES GOLD	7.890
RED CRISTAL	7.895
RAILROAD TYCOON DE LUXE	7.195
RED BARON+MISSION	7.890
OPERATION CRUSADER	7.890
START LORD	7.890
SABRE TEAM	7.890
SIM CITY 2000	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
SIM FARM	6.355
SUB WAR 2050	6.160
THE ELDER SCROLLS (ARENA)	7.890
TONY LA RUSSA BEISBOL	6.390
ULTIMA UNDERWOLD II	7.195
V FOR VICTORY 1	6.390
V FOR VICTORY 2	6.390
V FOR VICTORY 3	7.795
V FOR VICTORY 4	7.195
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WIZARDRY VI	6.900
WIZARDRY VII	8.095
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO

COMPONENTES*

PLACA BASE

386 SX 40	13.900
486 DLC 33 CACHE 256	25.900
486 33 CACHE 256	59.900
486 33 DX CACHE 256 VESA	65.000
486 66 DX2 CACHE 256 VESA	94.500

TARJETA VIDEO

VGA 512 K	7.500
VGA TRIDENT 1MB	11.500
VGA CIRRUS VESA 2MB	22.900

DISCOS DUROS

40 MB	17.500
120 MB	31.500
170 MB	33.500
240 MB	39.900
340 MB	53.000

JOYSTYCK

OSTYCK WARRIOR 5	2.100
JOSTYCK SIMULADOR DE VUELO FLIGHT YOKE	6.000
MOUSE 3 BOTONES	1.750

CD / TARJETA SONIDO

CD INTERNO SONY + CONTROLADORA	32.900
TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER 2.0 +ALTAVOCES	15.000
KIT MULTIMEDIA SONY CD INTERNO+TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER +ALTAVOCES	41.900

VARIOS

MONITOR COLOR	32.000
TECLADO EXPANDIDO	3.500
CAJA MINITORRE	9.500
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.250
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	25.900
DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB	6.000
MULTI I/O	2.300

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS!

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

RSO STORE GAMES
TU TIENDA

Claudio Coello. 128
28006 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A:
TEL. Y FAX:
(91) 562 18 82

Envíos contrarembolso mensajero 500 Madrid. 800 Provincia.
Por correo toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos



- OK Preview: JIM POWER 3D
- Tipo: ARCADE 3D
- Compañía: LORICIEL
- Distribuidor: PROEIN



Por las barbas de Neptuno, ¿qué demonios ha sucedido aquí?, nuestro experimento esta siendo saboteado hay que tratar de recuperar a nuestro héroe de la maquina, le acaban de mandar a unos mundos hostiles. Quizá esta sea la mejor explicación de lo que le ha ocurrido a nuestro nuevo héroe, y así poder saber de que va este juego en 3D.

Tenemos entre manos uno de esos juegos que podríamos llamar o considerar como todo terreno. Lo más seguro es que sea del agrado de todos los públicos ya que esta basado en aquellas nostálgicas maquinitas de los bares, pero con conceptos nuevos.



Recordáis cuando éramos unos ñacos y salíamos pitando del cole para juntarnos en los recreativos con nuestros amigos de la pandilla, o aquellos tediosos domingos en los que a nuestros padres les daba por ir a comer fuera de casa con los amigos, y nosotros éramos como los ciegos que presencian un partido de tenis, vamos que no nos enterábamos ni del nodo de la película, entonces poníamos en marcha el plan A.

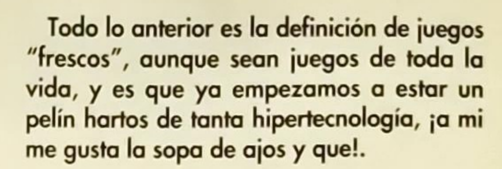
El plan A consistía en tirar a nuestros padres de los pantalones para que nos dieran algunas monedas para irnos a la maquinita de turno, pero si el plan A no funcionaba, poníamos en marcha el plan



MEGA-MIX D







B, que consistía en hacernos los plastas hasta que los padres agobiados por no asesinarnos nos soltaban nuestras preciadas monedas, para entrenarnos y no quedar mal delante de los amigos al día siguiente.

Pues bien, una única pantalla del juego y ya os vendrá el recuerdo de aquellos juegos. Con la nueva peculiaridad de poder jugar en 3D, si no os pasa como a mi, que después de estar un rato con estas gafitas, a parte del jolgorio inicial de todas las personas que están alrededor, parece que he estado toda la noche de cubatas, por que acabo con un mareo de mucho cuidado.



Tras esta nueva avalancha de juegos, tradicionales pero con nuevas características como en este caso la de las tres dimensiones, no nos queda otro remedio que comentar que parece ser que a la gente le gustan los juegos "frescos", puede ser una nueva categoría.

La respuesta a esta nueva categoría es muy sencilla, a todos nos gusta jugar, pero la gran mayoría de nosotros viene de trabajar con ordenadores todo el día y la verdad es que cuando llegamos a casa se nos salen las bolitas de los ojos, y queremos algo rápido como las sopitas estas de 10 minutos. Los juegos gordos los dejamos para el fin de semana, incluso nos interesan juegos de un solo disquete.

Todo lo anterior es la definición de juegos "frescos", aunque sean juegos de toda la vida, y es que ya empezamos a estar un pelín hartos de tanta hipertecnología, ¡a mi me gusta la sopa de ajos y que!.

¡PERO DISPARA HOMBRE!

No esperéis ninguna maravilla, pero si mucha acción y diversión para rato, por desgracia solo hemos podido probar una demo, pero la verdad es que los gráficos tienen muy buena pinta, al igual que la música.

Naves estelares nos transportaran a través de mundos irreales y fantásticos llenos de enemigos dispuestos a dar todo por su imperio, a toda costa trataran de derribarnos e intentar hacer fracasar nuestra misión.

En otros momentos del juego nuestro transporte será nuestro propio cuerpo, teniendo que atravesar lava, cavernas llenas de enemigos que irán de un lugar a otro como locos y veremos a unos viejos y entrañables amigos que son los flop-flop, vale vulgarmente los llamamos murciélagos.

Será como un viaje al pasado de los juegos, visitar un museo de glorias, de cientos de sueños, de miles de horas pegados a las pantallas de aquellas monstruosas maquinas, lo mismo nos daba su aspecto externo, lo que importaba era la aventura que nos esperaba, ahora la tecnología desplaza todo aquello y nos hace interesarnos más por el continente que por el contenido.

ANTONIO GOMEZ







E DIVERSION



- OK Preview: SUBWAR 2050
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: SIMULADOR DE SUBMARINO

Subwar 2050

COMBATE SUBMARINO

¿Será una mariposa? ¿Será un avión? No, ¡es Super López!, ¡chis!, ¡chis!. Que te has colado, ¡cielos es verdad!, perdón, no es Super López es el SUBWAR 2050. Como ya va siendo habitual la casa, Microprose ataca de nuevo con un nuevo concepto de simulador futurista, por lo menos, por ahora, lo de futurista estamos totalmente seguros de que será un éxito total, por no decir que rotundo. Hemos tenido la suerte de poder disfrutar de este nuevo e innovador juego, con un esquema totalmente diferente en lo que se refiere a simulación de submarinos.





A comienzos del siglo XXI llegamos a la conclusión de que los recursos terrestres se estaban agotando, por lo cual se decidió que dado el gran potencial que nos ofrecía el océano se debería de cambiar de medio.

Se construyeron ciudades submarinas y se desarrolló toda una infraestructura que pudiera ser capaz de sostener a las poblaciones que allí residían, se cambiaron los sistemas de vida y alimentación.

Más tarde, cuando toda la población estuvo realojada se procedió a la total repo-





blación de la tierra mediante la implantación de grandes masas forestales. Cuando todo parecía ser "paz y armonía", una de las nuevas potencias decidió que se debía imponer un criterio político desarrollado por ellos. Eso ocurrió sobre el 2025, desarrollaron grandes submarinos de combate para el transporte de sus tropas y, en cuestión de dos años, conquistaron la casi totalidad del planeta terrestre y alrededor de la mitad del submarino, pero un experimento científico dio al traste con todas sus pretensiones y les obligó de nuevo a sumergirse en los abismos del océano.

Ahora es el año 2050 y los pocos que quedamos fuera de su control estamos unidos y en lucha contra este imperio destronado.

Aunque, ellos, arriba, siguen con todos sus planes para conseguir el poder absoluto. Suerte a los últimos guerreros del mundo libre.

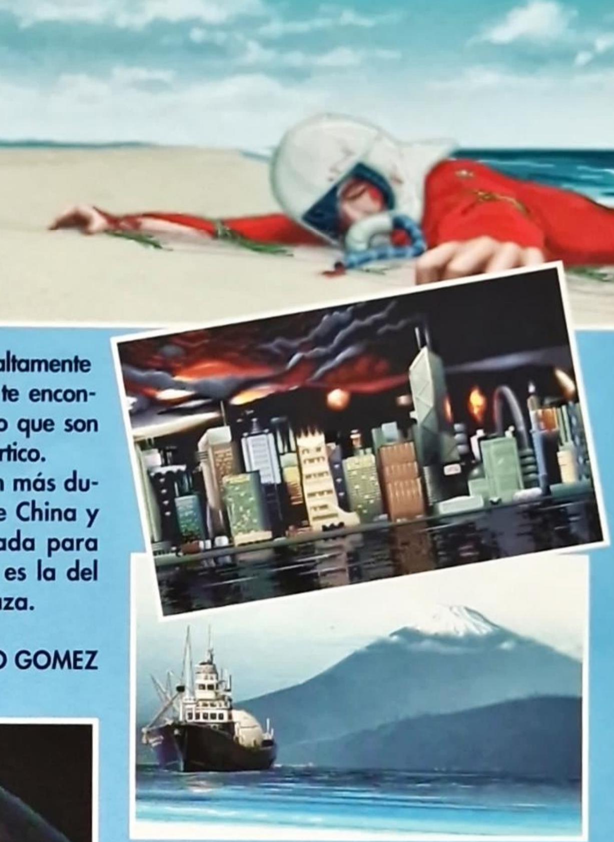
TING, TING, TING

Desde la presentación, podemos comprobar el enorme esfuerzo y mayor logro obtenido en lo que respecta a los efectos sonoros del juego, y que durante todo el transcurso no perderemos en ningún momento.

Los gráficos son de lo más alucinantes y mejor logrados. En lo que se refiere a misiones, tendremos la posibilidad de elegir entre cinco campañas diferentes, la primera será de entrenamiento y es altamente recomendable pasarla, más tarde te encontraras con dos de nivel medio bajo que son las del Atlántico Norte y la del Antártico.

También, tendremos una misión más dura como es la del Mar del Sur de China y la más retante de todas reservada para los auténticos lobos de mar que es la del Mar del Japón. Suerte y buena caza.

ANTONIO GOMEZ





ALGAS Y CORALES

La verdad, es que una vez que estamos dentro del juego no sabemos con exactitud si estamos en el espacio, delante de monstruosas ciudades espaciales, o inmersos en las profundidades submarinas.

Los submarinos irán cambiando a medida que avances en tus misiones como si se tratara del Wing Commander. Una vez que entremos en el juego se nos dará la posibilidad de poder entrenar durante un buen rato, ya que sinceramente nuestros habituales conceptos de guerra submarina habrán de cambiar por entero.

La mayor ventaja que nos otorga este simulador, y novedad en los simuladores de submarino, es la cabina de control; desde ella tendremos una visión total y directa de todo nuestro entorno, por lo tanto nos será de gran utilidad en el momento de la identificación de los objetivos.

El modo de juego más recomendable será con un joystick, ya que mediante el teclado perderemos una gran cantidad de realismo y de paciencia.













- OK Preview: THE HAND OF FATE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tipo: AVENTURA GRAFICA

The Hand of Fate

REGRESO A L

¿Os acordáis de Legend of Kyrandia? El magnífico programa de Westwood dentro del grupo Virgin, donde el elemento primordial era la magia en el argumento, y los asombrosos gráficos en la cuestión tecnica, HOF aunque no sea su segunda parte exactamente, si que comparte el fantástico mundo de Kyrandia, pero esta vez el protagonista va a ser una bella alquimista ...





Si en Legend of Kyrandia, liberamos esta hermosa tierra de los siniestros planes de Malcom, esta vez nos encontramos ante un panorama realmente desolador.

Kyrandia está desapareciendo ante nuestros propios ojos, es decir, una piedra que durante milenios estaba tirada en el borde del camino, en un momento, se desvanece totalmente.

Se celebró un congreso de magos, para averiguar la posible causa de todo, y la única conclusión a la que se llegó era la forma de detener tal catástrofe.

Existía una piedra mágica que usada correctamente, podría devolver todo a su lugar original. El problema consiste en que tal piedra se halla en un lugar realmente difícil de acceder. Tanto como el centro del mundo de Kyrandia.

ZANTHIA, LA ALQUIMISTA

El otro gran problema era escoger un "voluntario" en busca de tal piedra y se pensó que el personaje escogido tenía que tener grandes po-











A MAGIA

deres mágicos, y el arte de la alquimia sería de gran ayuda en la tarea, por lo que "voluntariamente" se presentó Zanthia.

Esta chica era la última representante de los Alquimistas, una clase de magos realmente potentes, que se caracterizan porque todos sus miembros son mujeres.

Pero Zanthia tiene mucho carácter, mejor dicho, constantemente está de mal humor, discute frecuentemente y es antipática, aunque posee un cuerpo de morirse. Así que cuando llegó a su cabaña, se rió de la decisión del Consejo, y empezó a burlarse de la busqueda de la piedra mágica. Pero al entrar en casa ...

¡Todo su equipo había sido robado! Libros de hechizos, calderos de pociones. ¡Todo! Y lo que aún permanecía en pie, realmente daba pena verlo.

Zanthia necesita de la ayuda de todos los habitantes de Kyrandia para recuperar lo suyo, y tal vez buscando y buscando encuentre la solución a un misterio ....



UN PROGRAMA GENIAL

El argumento de "Hand of Fate" nos indica que estamos ante una aventura gráfica muy prometedera. Al igual que su antecesor, HOF promete una adicción sin limites debido a su interesante argumento, y a una concepción técnica alucinante. Los gráficos son buenísimos y el ambiente sonoro realmente genial. Se sustituye las clásicas melodias, por un fondo de música tipo jazz, que realmente asombra, y que acompaña de manera muy agradable al jugador. Realmente algo a tener en cuenta.

Luego el equipo creador del juego es bastante extenso, por lo que nos imaginamos el tiempo y dinero que ha debido costar a Westwood la realización del programa. Pero una cosa es segura. Su intención de romper moldes está conseguida.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ













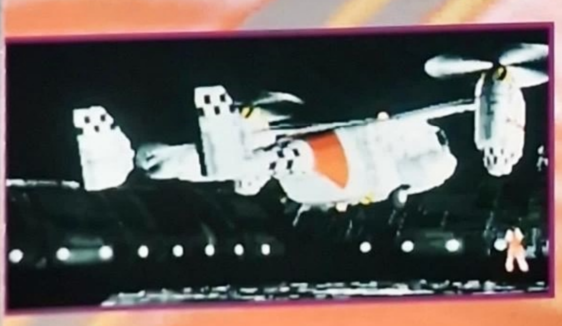


- OK Preview: MICROCOSM
- Tipo: ARCADE
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

UN VIAJE IN

Ultimamente estamos acostumbrándonos poco a poco a un nuevo mercado: el CD. Cada día nos sorprenden menos las autenticas maravillas que se están creando las diferentes casas para pasar nuestros ratos de ocio. En este caso ha llegado hasta nuestras manos una autentica joya, alta tecnología mezclada, o mejor dicho insertada en el cuerpo humano. Puede que alguno recuerde una película en la cual un pequeño submarino era insertado, tras ser miniaturizado, en el cuerpo humano para realizar una increíble operación. Ya no es película, ahora tu estarás ya dentro de él. Por fin tenemos delante uno de los primeros juegos que ofrece lo prometido en sus especificaciones.





El problema que hasta ahora teníamos muchos de nosotros era la perdida de uno o varios factores en los juegos. Siempre se nos obligaba a perder calidad en los gráficos, sonido, poco realismo a la hora de jugar e incluso una lentitud pasmosa lo cual repercutía directamente en la jugabilidad, alguien nos ha ofrecido la posibilidad de no perder ya nada en un juego, se trata de Psygnosis con su nuevo juego Microcosm.

EL UNIVERSO HUMANO

Un viaje a través del cuerpo humano, metido dentro de un pequeño submarino, ¡pero cuidado! no será un viaje de placer, por el camino nos encontraremos con cientos de obstáculos.

Hacía tiempo que no veía unos gráficos tan alucinantes, una música tan bien realizada y una recreación tan buena, como podréis comprobar todo ello supone un alucinante juego que difícilmente podríamos catalogar dentro de ningún campo de los que hasta ahora existen dentro de los juegos.



IMAGINABLE





Para no hacer de menos en ningún caso al resto de las casas, podemos decir que ya casi todos los juegos que nos vienen en el formato CD incorporan la gran mayoría de los requisitos anteriores. Aunque también eran lógicas esas limitaciones hasta ahora, debido al soporte en disquetes.

UN VIAJE POR DENTRO DEL CUERPO

El tema digamos que es de lo más interesante e innovador, una exploración del cuerpo humano desde dentro, pasando por venas, arterias y otros órganos del cuerpo humano, con una autentica recreación de sus respectivas paredes, recubrimientos y vías de transporte, lo cual nos podrá dar una idea exacta de su composición y textura.

ANTONIO GOMEZ









- OK Preview: RAIL ROAD TYCOON DELUXE
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: SIMULACION INTELIGENTE

Rail Road Tycoon Deluxe

Aún no se nos ha quitado el mono de la primera entrega de Rail Road Tycoon y se nos ofrece una versión de lujo con innumerables mejoras. Mejoras de esas que todos pensamos que se podrían añadir a un juego, pero que creemos que sería pedir demasiado.



¡VIAJ

Menos mal que todavía están lejos los exámenes de junio, porque si la primera entrega de este juego nos hizo perder horas y horas de sueño, esta segunda parte va a ser más explosiva.

Pero como se lo que os estáis preguntando, echemos una pequeña ojeada por encima al juego y veamos que mejoras tiene esta nueva versión.

ALL ABOARD

Esta nueva entrega nos sorprende con algo que pensábamos que no tenía sentido incluir en una simulación de sistemas como es este juego: la voz.

En las primeras pantallas del juego se nos pega un pequeño susto con la frase "ALL ABOARD", que traducido quiere decir más o menos "viajeros al tren". Pero no es la única voz del juego, ya que se han incluido numerosas voces y sonidos digitalizados que sonarán dependiendo de la sección del mapa que consultemos. Por ejemplo, si miramos con el ratón una montaña, oiremos el gélido viento de la misma, en una ciudad oiremos el trasiego de los coches, etc.



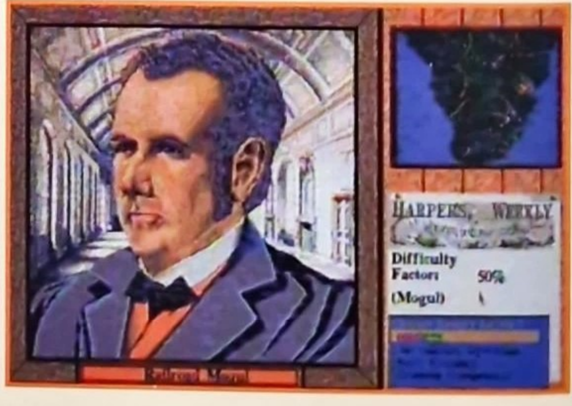
La música básicamente es la misma aunque algo mejorada, ya que se utilizan las nuevas tarjetas aparecidas desde su anterior versión a ésta.

NUEVOS MUNDOS

Si ya os cansasteis de escenarios en la anterior versión, esta es vuestra oportunidad, ya que la nueva versión del juego incluye nuevos escenarios como: Africa, América del sur, todo EE.UU y todos los que había antes menos inglaterra, que ha sido eliminada.



Por si esto fuese poco, en cada escenario se nos ofrece la posibilidad de seleccionar la fecha de comienzo con muchas más opciones. La fecha influirá en las noticias, muy históricas, que irán apareciendo y que influirán directamente en la difi-









cultad con los créditos. Además se añaden otros efectos como el robo de trenes en EE.UU según la fecha elegida.

Los nuevos escenarios ofrecen nuevas materias primas y nuevos sistemas que deberemos aprender, con lo que no sólo se cambia el mapa, si no que además se nos ofrecen nuevas simulaciones.

En cuestión de locomotoras, se han añadido un montón, en especial por los nuevos escenarios. Ahora podréis comprar un montón de locomotoras eléctricas y a vapor con nuevos diseños como la Atlantic de América del Sur.

MAS DETALLES

El nivel gráfico ha mejorado mucho aunque esto afecta un poco a la velocidad de la simulación que requerirá de ordenadores un poco más rápidos.

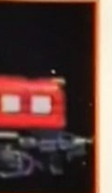
Se han incluido unas excelentes pantallas estáticas para ilustrar gráficamente momentos clave, como la construcción de puentes que ahora no incluye la pesada animación de antes.

Las estaciones de los nuevos escenarios varían con nuevos gráficos, por ejemplo, en Africa se verá una jirafa comiendo en un árbol tras la estación y los edificios variarán.

En cuestión de equipo, ahora no nos bastará con las 640 Kb de memoria RAM de su predecesor, aunque como no tenemos la versión definitiva que se distribuirá en España, traducida por supuesto, no sabemos cuanto más con exactitud.

El resto del juego es el mismo con lo que su manejo no implicará más dificultad, sólo los nuevos parámetros, inluidos como nuevos escenarios y máquinas, nos ofrecerán más dificultad. Pero esta es la dificultad que todos queríamos para un juego como este.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO







EROS AL TREN!





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SAM & MAX
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- Memoria 580 Kb y 2 Mb EMS
- Joystick, teclado y ratón
- Adlib/Sound Blater, Roland, General Midi, Pro Audio Spectrum
- Disco duro mínimo 14 Mb

"Day of the Tentacle" supuso una revolución en el mundo de las aventuras gráficas. Lucas Arts demostró que jugar en el ordenador al estilo de los dibujos animados tenía sentido y sobre todo era divertido y adictivo. Sam & Max no es la segunda parte del anterior programa de Lucas, pero hereda su filosofía e incluye importantes mejoras.



Resulta curioso manejar a dos policías tan extraños como Sam y Max. Mientras el primero es un pacífico perro que utiliza su inteligencia para solucionar los problemas, Max no dudará un instante en utilizar la fuerza bruta. Además, no se corta en utilizar frases poco recomendables ante un enemigo.

CINE Y ANIMACION

Lo primero que se nos viene a la cabeza tras jugar con el último titulo de Lucas, es que es una mezcla entre el más puro cine policiaco y los dibujos animados de la Warner Bros.

Hubo ya un precedente en el cine con el también conejo Roger Rabbit. Los resultados fueron espectaculares en las salas, y en el ordenador también.

EL SA
CON









La historia es intrigante para cualquier aficionado a la investigación detectivesca. Un yeti de un parque de atracciones ha desaparecido, pero lo peor de todo es que junto con él, también lo ha hecho la mujer con cuello de jirafa. Los dos eran las piezas más raras del parque, especializado en seres raros.

Desesperado, el dueño del parque llamó al comisario. El jefe de la policía decidió que este trabajo era muy adecuado para los agentes más eficaces de toda la ciudad. Imagina quienes son.

Tras salvar a una preciosa joven de un científico loco y enamoradizo que al final resultó ser un robot, nuestros amigos regresan a su despacho. En ese momento, y tras destrozar un autobús por tirar cosas poco recomendables por la ventana, suena el teléfono. El comisario les comunica que deben bajar a la calle y buscar al











ABUESO Y EL EJO SADICO

mensajero con las órdenes secretas.

Antes de salir es bueno recoger dinero y una linterna que nunca viene nada mal. Tras cruzar la puerta de su vecino Flint, que como de costumbre está de mal humor, Sam y Max llegarán a calle. Sólo hay un gato. Max se encargará de él.

SISTEMA MEJORADO

Desde luego es una historia bastante original y sobre todo adictiva. Buscar al yeti será nuestra principal misión, amén de conversar con un montón de personajes y resolver algunos puzzles que traerán de cabeza a más de uno.

A la vista de esto, el juego cumple con los principales requisitos de cualquier aventura gráfica. Ahora bien, ya sabéis que en este tipo de juegos, el interface es vital para el manejo de los personajes. Por eso, Lucas hace ya tiempo que inventó el SCUMM.

Este cómodo sistema ha permitido el disfrute de la saga de Indiana Jones, Monkey Island y la última aventura de la Mansión Maniaca. El SCUMM ha gustado al público en general, y de ahí radica el enorme éxito de las aventuras gráficas de Lucas.

Pero todo cambia y el SCUMM también. En SAM & MAX desaparece el cuadro de comandos, así como el inventario. Toda la pantalla está ocupada por la zona de acción, y en la esquina inferior de la misma se encuentra una pequeña cesta. En ella se acumulan todos los objetos que encontremos.

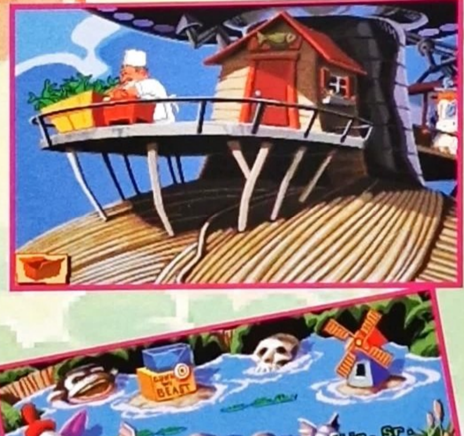


La flecha del cursor se transforma en un gráfico animado que tomará la forma adecuada según se encuentre. Por ejemplo, un ojo cerrado nos indicará que no existe nada interesante que investigar, pero si está abierto obtendremos una preciada pista. Del mismo modo se utiliza para hablar, salir, usar o coger.

Las anteriores son las opciones básicas del juego, y gracias a ellas podemos resolver gran parte de él, pero existe un uso especial de algunos objetos, y es aquí donde el nuevo SCUMM muestra toda su potencia. Si queremos dar un objeto a un personaje, el cursor se transformará en el objeto con un borde de color rojo. Esa es la señal de que no nos hemos equivocado.

En un primer contacto resulta un poco confuso el nuevo sistema, ya que debemos recorrer todas las opciones con el botón derecho del ratón, pero con la práctica nos haremos enseguida con él, y lo que es más importante no deja lugar a dudas sobre si la opción escogida es la correcta o no.











LA INSTALACION

El tema de la instalación de los juegos es algo que siempre se deja un poco de lado. Todos sabemos que es tediosa y larga, pero necesaria, ya que debido a la cantidad de espacio duro que ocupan los juegos es necesario su compresión.

Sam & Max ocupa siete discos de alta densidad, pero su instalación es rápida y de las mejores que hemos visto. Sin duda, uno de los puntos más destacados es la posibilidad de probar la música y los efectos del juego antes de la propia instalación de la tarjeta. Por supuesto en cualquier momento podemos cambiar la configuración del sonido o en el propio transcurso del juego subir y bajar el volumen.

Existen asimismo, varias funciones especiales asociadas a teclas, que serán muy útiles para el manejo del inventario, velocidad del texto, etc ...

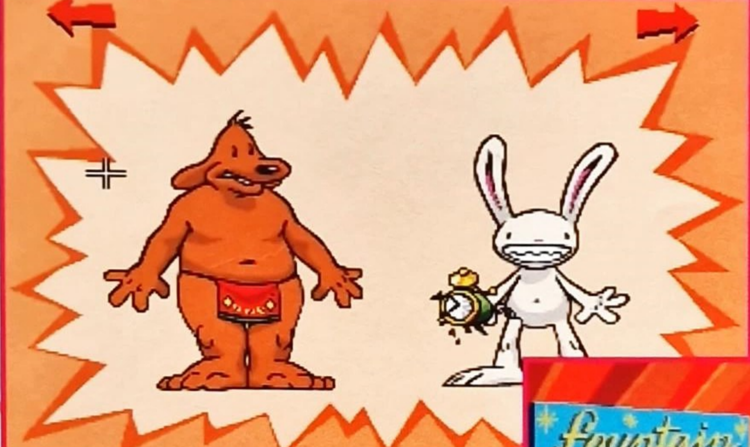


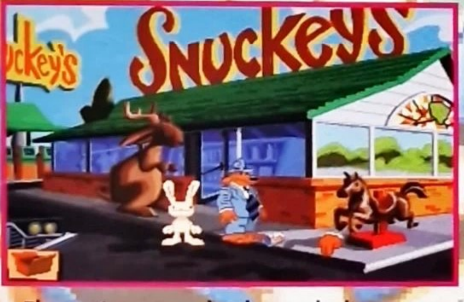






La protección del juego es realmente original. Ya no tendremos que teclear una palabra del manual, simplemente debemos vestir a Sam o a Max como nos pida el juego, de una colección de trajes y accesorios bastante divertida.





El propio manual rebosa de humor por todas sus páginas. Incluye algunos juegos y chorradas para vacilar a tus amigos, pero no vacila para nada en la explicación de las distintas opciones y sobre que hacer cuando nos quedamos atascados. Algo más serio es el manual de referencia técnica. Ese que solo se lee cuando el juego no nos carga.

LA TECNICA

Gráficamente el juego parece una película de dibujos animados, así como el movimiento de los protagonistas. Si tenéis alguna duda, no tenéis más que mirar las pantallas que acompañan al artículo. Realmente alucinantes.

Los fondos son magníficos, y están todos relacionados con paisajes característicos de Estados Unidos. Es lógico, debemos recorrer todo el pais para solucionar la aventura.

Pero lo que es una pasada es la música. Como todos los juegos de Lucas, posee el sistema IMUSE, que según cambiemos de escenario así actuará el sonido. Estamos en pleno cine negro, así que las distintas melodías están muy influidas por el jazz, y el ambiente sonoro de las películas americanas de los 50.

Adicción a topes, multitud de detalles incluidos como los salvapantallas, y pequeños juegos dentro del propio programa cuando estemos cansados de tanto explorar e investigar. Los puntos negativos no existen. Puede ser que a algunos les puede parecer bastante difícil, pero ahí radica todo el encanto del juego.

Lucas Arts busca mejorar con cada proyecto realizado, asombrar si pueden, y sobre todo divertirnos. Esperamos que lo sigan haciendo.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



OK 97%

Dificultad:	90
Gráficos :	100
Sonido :	98
Originalidad:	95
Diversión :	100

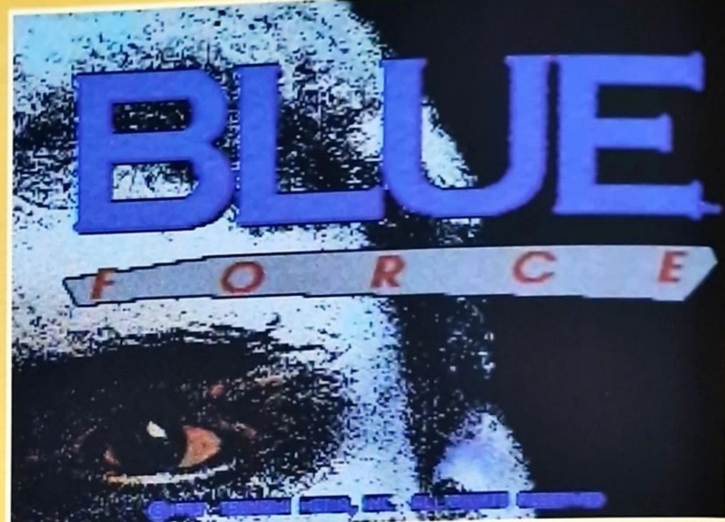


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BLUE FORCE
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE

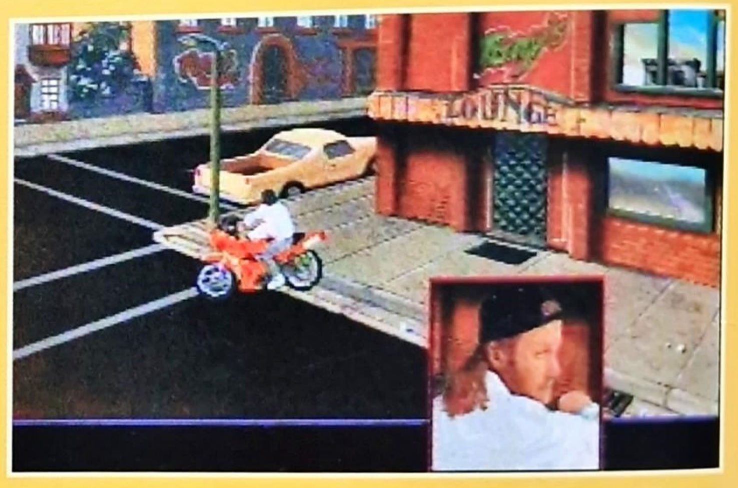
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2Mb de RAM
- Joystick, teclado
- Adlib/Sound Blater y Roland
- Disco duro mínimo menos de 1 Kb
- CD-ROM con 67 Mb

Blue Force

¿Lograrás acechar y vencer en ese desierto de dudas al asesino de tus padres? La astucia y la intuición te servirán de mucho, pero el valor y el coraje te ayudarán a triunfar en esa apuesta que has hehco entre la vida y la muerte, donde la venganza y la justicia se convierten en un Géminis de dos cabezas al fundirse.







Verás, puesto que se trata de la versión en CD, del juego cuyo artículo comenté en la página 22 del número 17, de OK PC voy a ir directamente al grano: se trata, en definitiva, de resolver un asesinato. El asesino no se conoce, ni tampoco existen sospechosos, pero el caso es que tus padres han muerto en tu casa en unas circunstancias poco claras.

LEY POR DEFINICION

Es éste, el típico juego en el que tienes una barra de información, y para divertirte, tendrás que usar el ratón con el sistema de señalar y pinchar. Así, podrás elegir los iconos, según sirvan a tus propios intereses.

Todo gira en torno a un disquete de ordenador. No sabemos aún, nada a cerca de su contenido, pero de una cosa estamos muy seguros: hay gente que ha sido asesinada por poseer ese maldito disquete. Aquél llegó a las manos de tus padres, y les ha traído la muerte como recompensa.

En la triste tarde que siguió al día en que los hechos ocurridos acaecieron del modo en que los reflejo en este escrito, el funeral que dió por terminada la vida de aquel hombre digno y cumplidor de su deber como policía, fué el comienzo de la persecución que será la razón de vivir de su hijo.





LA VENGANZA DE LA JUSTICIA

Las decisiones que vayas tomando a lo largo del juego, influrán en gran medida en el devenir de los acontecimientos futuros.

El juego está basado en un caso real, por lo que la digitalización de imágenes, contribuye a realzar esa extraña sensación: una ciudad entera te está esperando impaciente para ser investigada a fondo.





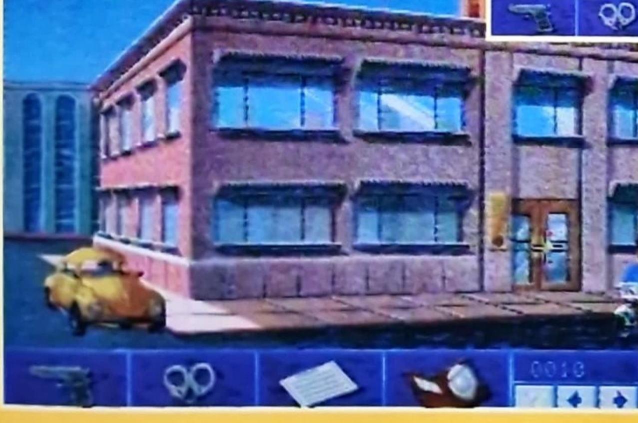
MADERA DE POLICIA



Eres un novato del cuerpo motorizado, que en princio adolece de poca experiencia: verás con el tiempo como encuentras una recompensa a tus esfuerzos y vas adquiriendo picardía.

Auténticos procedimientos policiales te ayudarán a llevar a cabo tus investigaciones con éxito, que añadidos a los sonidos originales digitalizados, te proporcionarán un entorno sumamente excitante, en el cual quedan inmersas escenas y situaciones propias de la vida real: grandes intrigas, arresto de los sospechosos, tiroteos, etc...





Digitalización de actores para la animación y un interfaz de respuesta rápida -por último-, proporcionan un muy agradable ambiente... esta es la oferta de Blue Force.

Si te gusta la acción, la intriga, los enigmas, y necesitas tener todos esos alicientes en un sólo juego para no aburrirte, en Blue Force encontrarás eso y muchas otras cosas que hacen de él uno de los mejores juegos del mercado.

JOSE VILLALBA MEDINA



OK 80%

Dificultad :	85
Gráficos :	85
Sonido :	80
Originalidad:	75
Diversión:	75

Wolf Pack-CD

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: WOLF PACK-CD
- Tipo: SIMULADOR DE SUBMARINO
- Compañía: NOVA LOGIC
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA-MCGA
- 640 Kb de RAM
- Joystick, teclado, ratón
- Adlib/Sound Blater
- Disco duro mínimo 88,5 Mb.

TENSION BAJO EL AGUA

WOLF PACK

Ultimamente estamos viendo un gran lanzamiento de nuevos productos sobre simuladores de submarinos, después de mucho tiempo sin recibir novedades y tener que vivir de viejas glorias del pasado, por fin se han preocupado de nosotros, los submarinomaniacos. El juego que hoy te enseñamos es la simulación de un submarino de la Segunda Guerra Mundial.

Jamás un nombre fue tan adecuado para un tipo de trabajo como este, aunque la verdad y para ser justos y rendir los honores que se merecen, lo suyo no era un trabajo, sino algo que llevaban en la sangre y que aún llevan.

El nombre al que nos referimos es "Lobo de mar", de donde proviene este nombre, quizás muchos de vosotros ya os lo imaginaréis, submarinos solitarios y en pequeños grupos dispuestos a atacar a sus presas bajo cualquier condición climatológica.

Su forma de actuar es muy simple sobre el papel, esperar, elegir su presa, atacarla intentado infringir el máximo daño posible, salir de allí pitando y esperar a la próxima presa. Pero ante todo máxima discreción para no revelar tu posición ni la de tus compañeros.

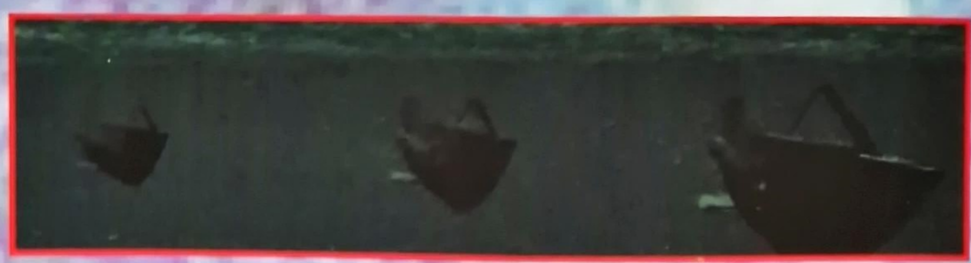
MAQUINAS A UN CUARTO

La presentación del juego me hizo soñar, mi conclusión fue: ¡Dios bendito que pasada de juego!, pero por desgracia la realidad fue un poco cruda, en seguida me percaté de que era muy difícil conseguir unas animaciones tan fantásticas.

Os puedo decir que para los que no estéis acostumbrados a este tipo de simuladores os puede parecer altamente tedioso, os tendréis que empollar el manual entero para poder entender algo, lo cual es un poco defraudante.

Para los que ya habéis jugado alguna vez, puede que también se os haga un poco cuesta arriba, quizás la pantalla sea demasiado árida, y todo aparezca muy apelotonado, echamos en falta una descripción más exacta de cada una de las funciones, que se pueden realizar.











Los gráficos son de una calidad buena, al igual que el sonido, pero una de las novedades que incorpora este juegos es el poder jugar tanto con la flota de submarinos Alemanes, como con la flota Aliada.

Otro de los temas altamente destacables es un editor de escenarios, el cual te ofrecerá la posibilidad de editar los escenarios ya creados en el juego, así como la posibilidad de creación de nuevas y emocionantes batallas.

Ahora estarás en condiciones de poder retar a los últimos lobos de mar que dicen ser tus amigos, en duelos fríos como las aguas por las que os moveréis sigilosamente. También diremos que para ser una versión en el formato de CD-ROM, su ocupación de disco duro es muy baja, lo cual es muy de agradecer.

TACTICAS Y TRUCOS

Si estáis en un ataque submarino en solitario, lo mejor será que os acerquéis siempre siguiendo la estela dejada por el convoy ya que el propio batido de sus maquinas amortiguará siempre vuestro ruido.

Si por el contrario atacáis en manada lo mejor será usar vuestro submarino como señuelo de la caza que emprenderán los destructores de escolta y así dejaréis el campo libre para el resto de vuestro lobos, incluso en esta maniobra de despiste, podréis hacer algo o bastante daño dependiendo de vuestra pericia con los tubos de proa.

El resto de trucos me los guardo, para que los descubráis poco a poco, por que puede que algún día nos encontremos cara a cara en un duelo muerte. Lo único que espero es que hallas aprendido algo ya que si no será todo poco emocionante y fácil.

ANTONIO GOMEZ





OK 79%

Dificultad :	80
Gráficos :	85
Sonido :	82
Originalidad:	70
Diversión:	80



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ARCHON ULTRA
- Tipo: ARCADE INTELIGENCIA
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2Mb RAM
- 386 o superior
- Disco duro mínimo 4,3 Mb
- Ratón , teclado, joystick
- Adlib, Sound Blaster/Pro
- Módem








LA O LAD

Los más tradicionales en cuanto a gustos de juegos se refiere, de vez en cuando buscan alguna novedad que merezca la pena tener, que les saque de sus esquemas, y para los que siempre andan buscando sorpresas en esas tiendas de juegos y que pocas veces encuentran algo que le satisfaga, se ha creado Archon Ultra.

La fantasía jamás ha tenido limites ni fronteras, por eso es sencillamente fantasía. Los momentos dedicados a la fantasía no son momentos perdidos, aunque muchos piensen lo contrario, son momentos dedicados a la creación y crear no es nada fácil.

Todos necesitamos soñar de vez en cuando, por que somos humanos y, como tales, tenemos, aunque no lo queramos reconocer, nuestra necesidad de evadirnos durante algunos momentos del medio que nos rodea, pero solo por cortos espacios de tiempo. Algunas veces la fantasía se mezcla con la mitología y el lado oscuro, puede que su relación sea tan intima que se pueda llegar a mezclar o fundir, ya que sus barreras son tan finas como el aire.

Quizás en estas pequeñas barreras radique la diferencia también entre locura, cordura y creatividad, muchas veces para crear hay que volar, pero ¿hasta donde se puede volar?.

Cada uno se evade como puede, unos se dedican a contar algún que otro chiste en el trabajo cuando están muy agobiados, otros salen los fines de semana con





tado de psicología, pero simplemente es una pequeña introducción que he creído oportuna para explicaros la temática de este fantástico juego, con todas las matizaciones que conlleva la palabra fantástico.

CUANDO EL UNICORNIO PASTA

Al principio, seguro que os encontraréis desplazados ante el juego, debido a la falta de costumbre, pero no os preocupéis, mi recomendación es que no os hagáis los héroes y toméis una taza de humildad.

Tras esto elegid la opción de Cyborg, la cual os permitirá poder manejar a tu gusto y gana las piezas sobre el tablero, pero a la hora del combate el ordenador te ayudará a comprender como se debe atacar y defender en cada momento y situación.

TRA CARA DEL O OSCURO

sus amigos, la cuestión es cambiar de ritmo en algún momento, pero solo los más privilegiados, crean. Crean sueños en los que plasman lo que quieren, anhelan o necesitan y muchas veces no son castillos en el aire si no proyectos venideros. Esto puede que os parezca un tra-



El siguiente consejo que os doy es que uséis el ratón si estáis acostumbrados a el, ya que os será mucho mas fácil el movimiento de las piezas por el tablero, y sobre todo el uso de la magia por parte del mago.



VIVE LA LUCHA ENTRE EL LADO OSCURO Y LA CLARIDAD









lo cual le otorga una muy buena ambientación de los lugares donde sucederán los enfrentamientos más singulares jamás pensados.

AIRE, AGUA Y FUEGO

Las estrategias son muy claras, básicamente aunque por su puesto nada fácil de conseguir, es que el lado claro intente estar siempre en las casillas correspondientes a su color, y como todo muta más tarde o más temprano, las casillas no iban a ser menos y también cambiarán de color dependiendo del ciclo en el que estén.

Si tienes la posibilidad de atacar a una pieza enemiga sea cual sea su poder dentro de una casilla de energía, tus posibilidades de éxito serán muy grandes dependiendo de la claridad u oscuridad de ella.

Todo lo anterior sirve para ambos lados, aprovecha la claridad para vencer a las tinieblas, servíros de las tinieblas para apagar las últimas luces del día, que decrépitas sucumbirán ante los insondables poderes de los abismos.

Jamás despreciéis el poder de una pieza, ya que ella valdrá tanto como el más preciado tesoro, solo habremos de saber cuando es su momento, pero ahora eres tu el que podrá descubrir el momento adecuado.

No te dejes cegar por la luz, o seas tan inexperto como para pisar con pies de gigante en una noche que avanza sobre la luz del alma, ¡suerte ahora tu eres el elegido!.

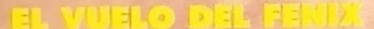
ANTONIO GOMEZ









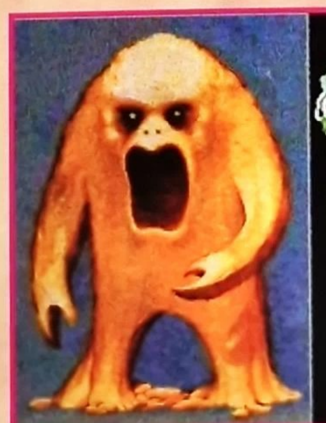


EL VUELO DEL FENIX

Os vais a encontrar delante de un juego altamente imaginativo, con una serie de piezas en un primer momento extrañas pero recreadas con una fantástica delicadeza, unos movimientos excepcionales, y una muy buena animación.

Los sonidos quizás queden un poco alejados en cuanto a calidad del resto de las características del juego, pero no por ello malo, pero tal vez un pelín cojo, en gran medida debido a las grandes característicos del resto.

Los gráficos mudarán continuamente, dependiendo de la luminosidad de cada momento





OK 91%

Dificultad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	92
Originalidad:	94
Diversión :	90



Swap *direct* - Venta por Catálogo

COMPACT DISC - DISC MAN - VIDEOJUEGOS: PC, CD ROM, VIDEOCÓNSOLA - MAQUETISMO - RADIO CONTROL - POSTERS

Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD

4 Non Blondes - *Bigger, Better, Faster*	2450.-
Aerosmith - *Pandora's Box*	2450.-
Alejandro Sanz - *Si tu me miras*	2500.-
Ames Taylor - *Ive*	2450.-
Ana Gabriel - *Mi México*	2450.-
Andreas Vollenweider - *Eolian Minstrel*	2450.-
Art Garfunkel - *Up Until Now*	2450.-
Banda Sonora - *El piano*	2500.-
Banda Sonora - *In the line of fire*	2450.-
Banda Sonora - *La Lola se va a los puertos*	2450.-
Banda Sonora - *Last Action Hero*	2450.-
Banda Sonora - *Sleepless in Seattle*	2450.-
Barbara Streisand - *Back to Broadway II*	2450.-
Beverley Craven - *Love Scenes*	2450.-
Billy Joel - *River of Dreams*	2450.-
Celtas Cortos - *Tranquilo majete*	2450.-
Culture Beat - *Serenity*	2450.-
Chris Rea - *New Light Trough Old*	2450.-
Duo Dinámico - *Viva los 50*	2450.-
Emilio Aragón - *Atrapado*	2450.-
Enigma - *The Cross of changes*	2500.-
Enya - *The Celts*	2500.-
Fight - *Ward of words*	2450.-
Frankie Goes to Hollywood - *Greatest Hits*	2500.-
Gipsy Kings - *Love and Liberté*	2450.-
Gloria Stefan - *Cristmas Trough Your Eyes*	2450.-
Gloria Stefan - *Mi tierra*	2450.-
Jackson Browne - *I'm Alive*	2500.-
Jamiroquai - *Emergency On Planet Earth*	2450.-
Joe Satriani - *Time Machine Vol. 1*	2450.-
Jordy - *Potion magique*	2450.-
Jose Luis Perales - *Gente Maravillosa*	2450.-
Judas Priest - *Letal Works 73-93*	2450.-
K.D Lang - *Even cowgirls get the blues*	2500.-
Kris Kross - *Da Bomb*	2450.-
La Barbería - *Historias de un deseo*	2450.-
La Unión - Psychopwkester au lait	2500.-
Lemonheads - *Lome on feel*	2450.-
Los Rebeldes - *La rosa y la cruz*	2450.-
Luis Cobos - *Viento del Sur*	2450.-
Manolo Tena - *Sangre Española*	2450.-
Manuel Illan - *Resistiré*	2450.-
Marc Parrot - *Solo para loles*	2500.-
Mariah Carey - *Music Box*	2450.-
Michael Bolton - *The One Thing*	2450.-
Michael Jackson - *Dangerous*	2450.-
Miguel Bosé - *Bajo el signo de Caín*	2500.-
Mike Oldfield - *Tubular Bells*	2500.-
Ozzy Osbourne - *Live & Loud*	2450.-
Paul Simon - *1964 - 93*	2500.-
Paul Young - *The Crossing*	2450.-
Pearl Jam - *Vs*	2450.-
Phil Collins - *Both Sides*	2500.-
Pimpinela - *Pimpinela Oro*	2450.-
Platón - *Tu canción sin nombre*	2450.-
Prince - *The Hits vol. 2*	2500.-
Rage Against the Machine - *Rage against the machine*	2450.-
REM - *Automatic for the people*	2500.-
Revolver - *Revolver Básico*	2500.-
Ricky Martin - *Me amarás*	2450.-
Roberto Carlos - *Roberto Carlos*	2450.-
Rocio Jurado - *Como las alas al viento*	2450.-
Rodrigo Leao - *Ave mundi luminar*	2450.-
Rosario - *De ley*	2450.-
Sepultura - *Chaos A.D.*	2450.-
Simone - *La distancia*	2450.-
Smashing Pumpkings - *Sidhese Dreams*	2500.-
Soul Asylum - *Grave Dancers Union*	2450.-
Spin Doctors - *Pocket Full Of Kryptonite*	2450.-
Stone Temple Pilot - *Core*	2450.-
Suede - *Suede*	2450.-
Teenage Fanclub - *thirteen*	2450.-
Terence Trent D´arby - *Symphony Or Damn*	2450.-
The Juliana Hatfield - *Become what you are*	2450.-
Tori Amos - *Under the Pink*	2450.-
Toto - *Absolutely Live*	2450.-
UB40 - *Promises and Lies*	2500.-

Con cada compacto que compres, una cassette C-90 **¡Gratis!**

Infórmate: **(93) 588 70 49**

Tenemos el catálogo de "compactos" más extenso del mercado. Lo recibirás periodicamente y de forma gratuita a partir de tu primera compra. Si eres muy exigente en cuanto a gustos musicales o en diferentes estilos de Videojuegos ¡No te preocupes! porque en Swap direct los tenemos y además a precios bajísimos. Estamos conectados con E.E.U.U para ofrecerte siempre "Lo más nuevo".

Haz tu pedido enviando este cupón cumplimentado a : Swap Direct; Pza. República del Ecuador 2, 1ºB 28016MADRID.

Nombre:...................... Apellidos:..................................

Dirección completa:..................................

tel: .... Fecha (nacimiento) .... C.P.:................

Población:........................ Provincia: ....

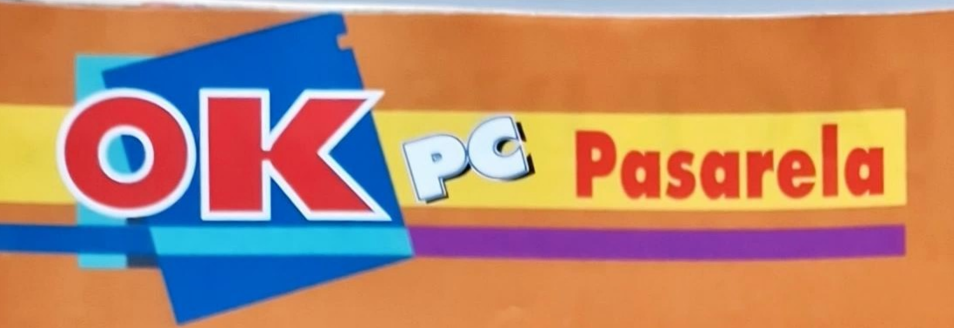
Marca con una X, los temas que te interese recibir información:
COMPACT DISC ❑ (música y reproductores) MAQUETISMO ❑
VIDEOJUEGOS: PC ❑ CD ROM ❑ VIDEOCONSOLAS ❑

ELIGE LA FORMA DE PAGO

❑ contrarreembolso.
❑ Visa.
Tarjeta Visa nº:
_____/_____/_____/_____
Firma

Visa-Fecha caducidad :...../....../

Grupo	Titulo	Gratis	Importe
1.	....	Cassette D-90	....
2.	....	Cassette D-90	....
3.	....	Cassette D-90	....
4.	....	Cassette D-90	....
Precios con I.V.A incluido.	+ 300 Ptas Gastos de envío	TOTAL	



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: OSCAR
- Tipo: Plataforma
- Compañía: FLAIR SOFTWARE
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- EGA/VGA/MVGA
- 2Mb RAM
- Control por joystick, teclado
- Adlib/Sound Blater
- Disco duro mínimo 5,8 Mb

OSCAR

**Oscar era sin duda, el habitante del bosque con un mayor amor al cine. Cada domingo por la tarde conducía su deportivo rojo rumbo a la ciudad.
Aquel día visitaba un nuevo cine con muchas salas, pero Oscar no podía imaginar que cada sala iba a ser un reto a ... su vida.**



PELICULA MO

Y tras esta estupenda historia, se encuentra un juego de plataformas que nada tiene que envidiar a sus hermanos consoleros de 16 bits. Y ahí radica la mayor virtud de Oscar: se tiene la sensación de jugar con una recreativa o con una potente consola. No obstante, ya hemos comentado varias veces, que la "escasez" de buenos arcades para los compatibles va desapareciendo, y nos encontramos con una auténtica avalancha de este tipo de juegos para PC.

GENEROS CINEMATOGRAFICOS

Instalamos el juego y tras el trámite de la protección tenemos a Oscar aparcando su rápido vehículo. Una vez dentro, ya todo es decisión nuestra.

Otra buena idea aparecida en el programa es la libertad para escoger el nivel que queramos para jugar. En este caso los niveles se sustituyen por un tipo de película, es decir, tenemos acceso al espacio, al oeste, a las películas de guerras e incluso a los concursos televisivos.

Una vez dentro de la sala, el ordenador nos avisa de una determinada cantidad de estatuillas con la forma de Oscar, aunque no se refieran al premio de Hollywood, que tenemos que recoger para completar el nivel.

Al mismo tiempo debemos completar las palabras BONUS o BOGUS, cuyas letras aparecerán de vez en cuando.

Uno de los escenarios más logrados es sin duda, el dedicado a las películas de terror. Todo, desde el diseño de los fondos hasta los personajes, esta realizado de una forma exquisita. Y no hablemos de la música, que no es la típica de los juegos de miedo, sino que tiene su personalidad propia.

Una vez completado, continuaremos con otro nivel, o podemos visitar las Puertas de Bonus, que normalmente se encuentran al lado de las entradas a las Salas. En cuanto al interior de las mismas, te dejo que lo imagines.







OBJETOS Y ELEFANTAS CON MUCHA MEMORIA

Por si existe algún despistadillo que todavía rule por este mundo, y no sepa de que va un juego de plataformas, amablemente le puedo comunicar que nuestra máxima preocupación va a ser recoger objetos. Aparte de los primordiales, que en este caso son las estatuillas de Oscar, existen muchos otros como alimentos que nos mantienen el nivel de vida, y otros que "simplemente" aumentan nuestra bonificación.



RTAL



Y como nos encontramos en esta ocasión en un mundo cinematográfico, existen diseminadas en todos los rincones, cajas de películas que, en vez de rollos, proporcionan numerosas ayudas como las siguientes:

- **ZAPATILLAS:** La velocidad no será problema.
- **ESCUDOS:** Inmunidad. Pero no es eterna. Aprovechala bien.
- **ALAS:** ¿Sabes volar?
- **POCIONES:** Proporcionan invisibilidad. Existen algunas que no es recomendable tomarlas.
- **MUELLES:** Puedes saltar mucho más alto. Estratégicamente situados, permiten el acceso a lugares recónditos y difíciles.
- **RELOJ:** Tus enemigos se quedarán "de piedra", es espera de tu decisión sobre su destino.
- **ARMAS:** Sin duda, el objeto más interesante es el YO-YO. Gracias a él puedes eliminar a todos los enemigos a distancia, y no a base de saltos como es lo habitual.

Y hablando de enemigos, tu única arma contra ellos es un certero salto, aparte del yo-yo, pero ten cuidado, ya que la diferencia entre saltar por encima de ellos o rozarlos es mínima. Un roce significa ba-







jar tu barra de energía representada por cuatro corazones.

Además también podemos encontrar elefantes "memoriones", que en caso de pérdida de la vida, continuamos desde ese punto.

LA TECNICA

Existen 2 versiones del programa. Los usuarios de 286 e inferiores se tendrán que conformar con los gráficos de la versión EGA.

Con un 386 SX, y una mínima cantidad de memoria EMS, se puede disfrutar de la VGA, que en el caso de OSCAR, es una maravilla.

Los fondos realmente son sorprendentes, así como el movimiento del personaje cen-



tral, que dejan boquiabierto a más de uno.

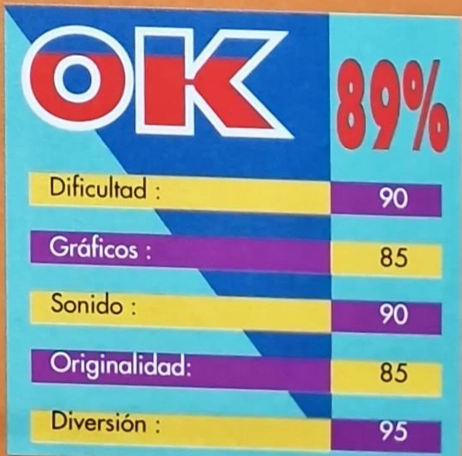
La única pega, es que el gráfico correspondiente al protagonista deja algo que desear, y algunas veces se confunden algunos enemigos con los objetos, pero todo es cuestión de practicar.

En cuanto al tema del sonido, cada melodía ha sido realizada de acorde con la sala donde nos encontremos jugando. Resumiendo, en cuestión de tecnología sonora, Oscar roza el notable.

Si gráficamente es muy bueno, así como en movimiento y sonido, en adicción, que es otro de los mandamientos del arcade, el juego no se queda atrás. Existen escenarios más difíciles que otros, debido a la mayor cantidad de estatuillas y enemigos, pero ahí radica toda la adicción de Oscar.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





OK 89%

Dificultad :	90
Gráficos :	85
Sonido :	90
Originalidad:	85
Diversión :	95

OK PC Pasarela

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DISCOVERIES OF THE DEEP
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 ó supeior
- 640 Kb RAM y 1 Mb de XMS/EMS
- Disco duro mínimo 12 Mb
- Teclado, Ratón
- Sound Blaster, Adlib Gold, Pro Audi, Roland

Discoveries of the DEEP

EXPLORE THE MYSTERIES OF THE SEA

Capstone

Desde el avión, el "Matacumbe" apenas se divisaba a pesar de su tamaño.

Un punto negro en las claras aguas caribeñas que ondulaban por encima del Gran Agujero de las Bahamas, se mecia como si de un lunar vivo se tratase. La cuenta atrás llegó a cero y el director de la expedición, comenzó a tirar de nuestras anillas a medida que nos acercábamos a la puerta del avión para saltar. Un fuerte abrazo del cálido aire primaveral envolvió los cuerpos y aparatos que se suicidaban sacudiendo a unos y precipitando a otros hacia la cola del avión.

Después, esa sensación de tener las entrañas en tu boca primero, luego el inhumano tirón del frenado del paracaídas, y más tarde, la agobiante sensación de ser invitado a una copa tan grande como el océano mismo.

EN BUSCA DEL TITANIC

De todas las cosas desagradables que me han ocurrido en la vida, creo que tirarme en paracaídas desde un avión, para aterrizar en el mar, es lo peor con diferencia -incluso más que escuchar el Debate de la Nación televisado-. Pero ésta no es la única forma de llegar al barco.

EN LA
DE LA

Participa en una expedición a los abismos desconocidos, desgarrando las fauces de la Negrura envolvente, sumergiéndote en un mundo de peligros y excitación... Galeones hundidos, el Titanic, el Triángulo de las Bermudas, el misterioso Agujero Azul de las Bahamas... ¡ Nunca nadie tuvo una oportunidad como ésta ! ¡Atrévete a conseguir lo que ningún ser humano pudo lograr hasta hoy! ¡El vértigo de lo imposible, te reclama!



Dispondréis de un minisubmarino buscador de tesoros y enigmas, tan resistente, que jamás se ha logrado perfeccionar más de lo que ya estuviese. Con él iniciaremos nuestra aventura pero, a diferencia de mi primer contacto, será desde el despacho del director del Instituto Oceanográfico de Puerto Manatee. En su mesa encontrarás siete carpetas de las posibles misiones a realizar.

ELEJIR MISION

Pulsando del 1 al 7 o en las carpetas, se te dará toda la información disponible a cerca de la misión que hayas elegido. A saber: Objetivos, Coordenadas y Descripción.

- Puedes encaminarte a descubrir los siguientes enigmas:
- Una emocionante búsqueda, digna de ser contada a tus nietos, del Invencible TITANIC, el mayor barco del mundo hundido en 1912 al chocar contra un iceberg.
- El gran misterio de la aviación: la desaparición del "VUELO 19".
- Podrás sondear sin temor, las inmensas profundidades del enigmático Agujero Azul de las Bahamas, cuya caída parece no tener fin y ¿qué me dices de su forma?
- Columbia Airlines Flight 609: ¿qué porqué no digo nada acerca de él...? ¡Descúbrelo tú mismo!
- Además un galeón espera ser visitado para ofrecer a su huésped increíbles acontecimientos... tendrás oportunidad de empaparte con El Naufragio Del Capitana.
- ¿Te encuentras capacitado para indagar en los deshechos radiactivos de una explosión nuclear? Es una aventura a la que muy pocos se arriesgarían...

Bien, pues para ello dispones de dos barcos: el Voyager y el Matacumbe. En la cabina de mando, un marinero de verdad no echaría nada en falta: encendido, timón, temperatura, presión del aceite, cuentarevoluciones, cuentakilómetros, contador de millas de distancia recorridas a lo largo de cada misión, espejo parabólico, indicador de peligros, indicador de teletipo. etc... hasta sirena.

Dispones tambien de una sala de instrumentos para navegar, ya que el océano cubre el 75% de la superficie de la Tierra, y es más complicado navegar por él que circular por la tierra. Es donde se halla el teletipo, el sonar, los mapas de navegación, etc. Asímismo, dispones tambien de una sala de recreo con mapas, dardos y un simulador de tanques: un arcade para jugar.

EL SUBMARINO

Pero para utilizar el minisubmarino, debes pulsar el boton del mismo o "I" en la sala de instrumentos. Doce tipos de visores y mandos, van a hacer de tu viaje en el minisubmarino una experiencia inolvidable. Su manejo es a tiempo real, con la sensa-



ción de estar verdaderamente debajo del agua, y la experiencia es una gozada.

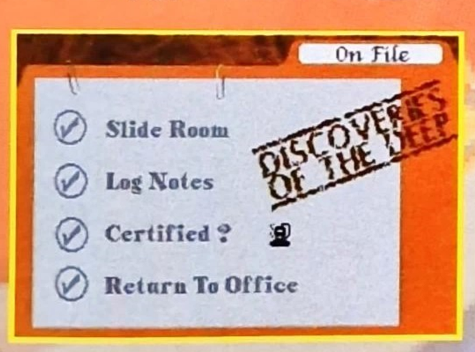
El "Manta", es lo último en tecnología de monosubmarinos. Tiene cámaras, controles de altitud y latitud para determinar tus posiciones y todo aquello que pueda serte útil al poner en riesgo tu vida en unas misiones de las proporciones con que se te ofrecen en Discoveries of the Deep.

En suma, la emoción está garantizada y la diversión toma un nuevo cariz en este novedoso juego de acción, ficción e inteligencia que ocupará los aburridos momentos del día... y algunos no tan aburridos.

JOSE VILLALBA MEDINA









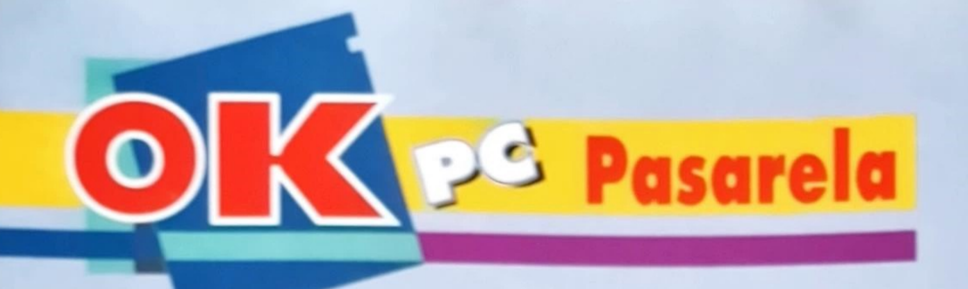
ACCEPT REJECT Blue Hole

The Mysterious Blue Hole of the Bahamas
Synopsis: A new blue hole was discovered north of the Bahamas. Blue holes are underwater caverns originally hollowed out by fresh water and later filled with sea water. Scientists believe it may contain stalactites, a clue to earth's past.
Mission: Navigate your ship over the hole and dive with the minisub. Take pictures and sample a stalactite with the robotic arm.
Location: 23.57 lat., 78.02 long. (decimal).

AS FAUCES
A NEGRURA

OK 77%

Dificultad :	70
Gráficos :	80
Sonido :	75
Originalidad:	90
Diversión:	70



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BOLIX
- Tipo: PUZZLE
- Compañía: ACA SOFT
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA, MCGA
- Adlib, sound Blaster
- Espacio mínimo en el disco duro 1,3 Mb

BOLIX

BOLIX QUE DE BOLAS

Puede que el título de este artículo os suene un poco fuerte, o quizás absurdo pero te puedo asegurar que tras pasar un par de horas pegado a la pantalla será lo único que puedas balbucear.
Ahora que están de moda las tiendas de todo a 100 ptas. o los libros de bolsillo, era de lo más ilógico solamente disponer de monstruosos juegos que ocuparan miles de megas, quizás este sea uno de los factores primordiales de este maravilloso juego.
Llega la nueva ola de juegos de bolsillo y por fascículos, por si alguno no me ha entendido la idea, un juego que podremos llevar en un solo disquete, y que como es de pasar pantallas pues podremos retomarlo en cualquier momento.





Cuando veo juegos de estos me devuelven a aquellos años en los que tenía mas pelo que ahora, no es que ahora sea una bola de billar pero antes tenía más pelo. Bromas aparte, digo que me recuerda los viejos tiempos porque me hace volver al colegio y a aquella época en que estaba sentado en el pupitre y en mis manos, debajo de la mesa, tenia el famoso cubo de Rubick. Ahora soy más sofisticado, y como de vez en cuando me aburro mucho en el trabajo, tengo un hermoso disquete de 3 1/2 de alta densidad metido en mi disquetera a la espera de ponerse en acción. Je, Je, que perverso soy. Espero que este artículo no lo lea mi jefe, la solución ya la tengo, escribiré con un seudónimo, me llamaré "Los duendes de



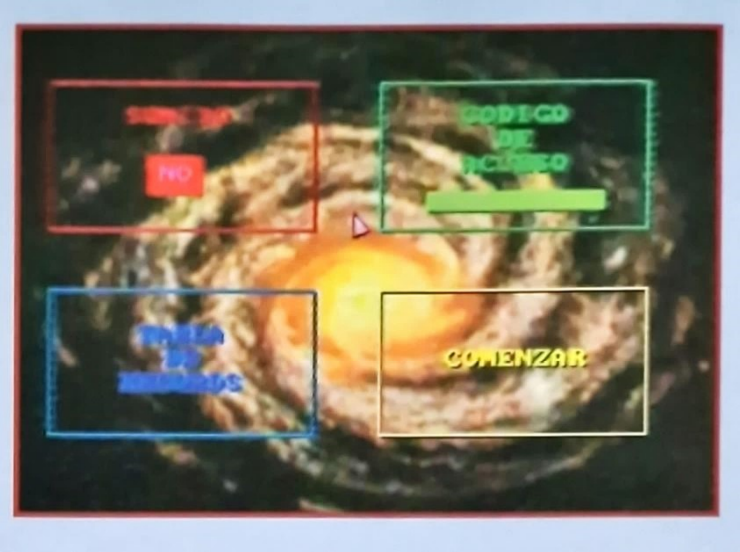
la CPU". ¡Original!, ¿no?, no podía ser menos.

CORRE QUE SALE

Diréis que siempre estoy con lo mismo, pero cuando veo algún juego de este tipo me vienen recuerdos del ATOMIX y del PIPE-LINE, pioneros dentro de los juegos de pensar, ahora muchos padres podrán estar más tranquilos, sus hijos, a parte de pasar horas pegados al ordenador, desarrollarán un poco su inteligencia, pero chavales no mucho que es malo para la salud.

Siempre es de agradecer juegos de este tipo, constituyen un auténtico reto contra la rapidez e inteligencia y desarrollan una gran capacidad visual y de atención. Sinceramente poco importa en estos juegos si la música es bonita o fea, si posee pantallas geniales o no, quizás incluso cuanto mejores sean los sonidos y las pantallas que componen el juego, peor sean para el propio juego.

Lo anterior os parecerá una tontería casi con toda seguridad, pero la razón es que la filosofía de este tipo de juegos es el propio juego y no lo que le rodea, que incluso puede llegar a distraer nuestra necesaria concentración. Otra característica genial de este juego de bolsillo es que aún poseyendo una música diferente para cada pantalla, han sabido escogerlas tan bien que sabes que están sonando pero para nada te distraen, para colmo casi todas son grandes piezas de nuestra querida música española. Las pantallas que aparecerán de apoyo o fondo al juego tendrán los más lindos rincones de nuestra España tradicional, rincones con sabor a oliva añeja, con penetrantes olores a azahar, y con viejos recuerdos a reconquista.

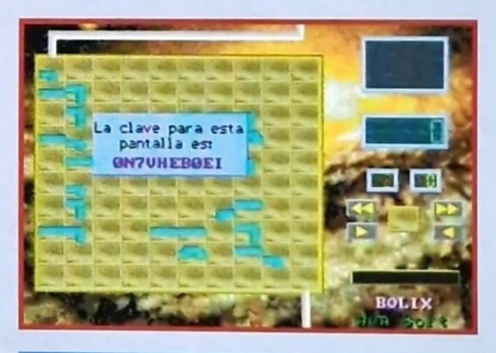


CAÑERIAS Y PELOTAS

Si, ya sé que hasta ahora parece que no os he hablado del juego, pero, aunque no os lo creáis, ya os he dicho mucho, quizás lo único que me falte por deciros sea que posee 100 pantallas diferentes, con las cuales os podréis comer la oreja durante muchas horas. También posee cientos de piezas diferentes, que su manejo será con el ratón lo cual os facilitará mucho la labor, o puede que os lo ponga más difícil. Para los que ya estéis acostumbrados al uso del ratón en Windows, el manejo del programa os resultará cosa de niños, pero lo que sinceramente os puedo decir es que vais a disfrutar como enanos.

Suerte, paciencia, una caja de aspirinas al lado por si os duele la cabeza, ¡hey! se me olvidaba, para algunas personas sería altamente recomendable tener un sifón al lado, por si las ideas se le chamuscan.

ANTONIO GOMEZ





Dificultad :	80
Gráficos :	70
Sonido :	85
Originalidad:	90
Diversión:	95



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: MORTAL KOMBAT
- Tipo: ARCADE
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Joystick, teclado, joysticks de cuatro botones
- Sound Blaster, Adlib y Roland
- Disco duro mínimo 6,7 Mb

MORTAL KOMBAT

Si no os gustan las emociones fuertes, los borbotones de sangre chorreando por la boca, las convulsiones provocadas por los últimos halos de la vida, podéis pasar de ésto, no sigáis leyendo, ya que seréis historia al terminar este artículo. Así que estúpidos mortales, compuestos de piel, huesos y una cantidad de carne fofa y caída, mejor será que dejéis esto para los auténticos maestros del culto a la muerte, de aquellos que para vivir han de morir. El juego que se prohibió en las consolas de juegos ahora esta aquí, dentro de nuestros ordenadores, se trata del Mortal Kombat, en su versión sangrienta.

MORTAL KOMBAT™

COMBAT

Salvaje, brutal, bestial, increíble pero autentico, lo más duro, devastador, cruel, bárbaro, atroz, animal, visceral, destructor, desolador, aniquilador, demoledor y vandálico que una mente puede llegar a pensar y que un cuerpo puede llegar a resistir.



Desde la época de Atila jamás se pudieron presenciar imágenes tan duras como las que tu mente experimentará tras un combate de esta indole. Horas de gimnasio para soportar el intenso dolor físico de la tremenda paliza que vas a recibir. Alta especialización en toda clase de artes marciales, tanto en las autorizadas, como en aquellas que están prohibidas y que solo podrás encontrar en los más ruínes gimnasios de la famosa ciudad de Tokio.



Los luchadores más duros y salvajes que jamás existieron, con fuerzas humanas y sobre humanas, con grandes poderes mentales y con sed de venganza, por haberles condenado al destierro, tras cometer infinidad de barbaries sobre la tierra, ahora han vuelto para desatar su venganza en el último combate.



¿Conseguirás retenerlos en la pantalla de tu ordenador?,



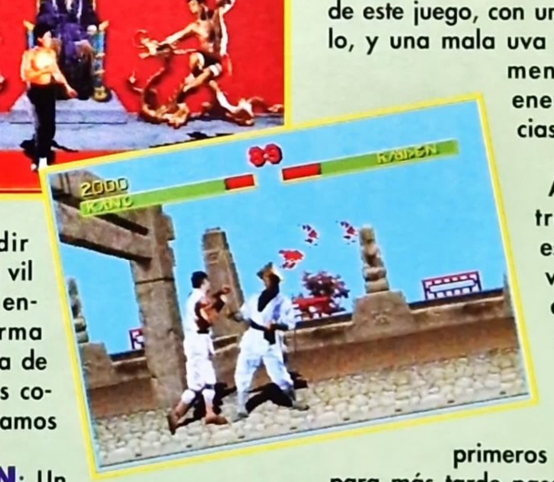


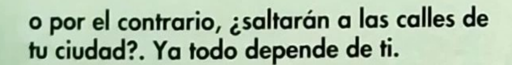
E DE DIOSES











o por el contrario, ¿saltarán a las calles de tu ciudad?. Ya todo depende de ti.

ESTAS MUERTO

Al empezar el juego, podremos elegir entre siete personajes diferentes, cada uno con sus propias cualidades y defectos, pero emocionantes de principio a fin.

*Johnny Cage: Es el guaperas, actor de cine y buen luchador. La patada oscura es una de sus tácticas preferidas. Como arma utilizará el fuego.

*Kano: Mercenario, asesino y feo como una noche de truenos, cuidadito con sus queridas bolas de cañón, las cuáles podremos eludir mediante una vil patada en el entrecejo. Su arma especial será la de lanzar cuchillos como si estuviéramos en el circo.

***RAYDEN**: Un Dios venido de otros mundos. Posee tanta electricidad como para iluminar la ciudad de Tokio durante una semana, atención a sus torpedazos. Su arma preferida, chamuscar un rato a sus oponentes.

***LIU KANG**: Poco sabemos de este hombre, excepto que es un gran especialista en artes marciales. Su patada volante es altamente volante y la bola de fuego es su arma especial.

***SCORPION:** Diantres, por fin un ninja. Su peor cualidad es el lanzamiento de arpón, el cual te caza y atonta, para luego sacudirte una paliza, un auténtico encanto.

***SUB-ZERO:** Otro ninja, seguramente de origen chinorris, lo más peligroso es su manía de ultracongelarnos, como si fuéramos una pescadilla, en nuestra posición de defensa la conseguiremos evitar.

***SONYA BLADE:** La única chica de este juego, con un cuerpo de escándalo, y una mala uva de agárrate y no te menées. Sus ondas de energía harán las delicias de cualquier horno.

Aún te quedan otros tres luchadores muy especiales, pero no te voy a decir nada de ellos, prefiero que los sufras tú.

El juego se desarrollará de la siguiente forma, siete primeros combates singulares, para más tarde pasar a cuatro combates por parejas, si después de todo esto sigues con la cabeza sobre los hombros, aún te quedarán otros tres combates, con las fieras sobre humanas que antes pasé de describir.

He de advertiros a los futuros comba-



tientes que hay escenas que contienen un alto contenido destructor, ya que a nadie le gusta que después de una tremenda paliza le metan la mano en el pecho y le arranquen el corazón. Aunque todo este tipo de movimientos no vienen en el manual ya que son sorpresa, tu con un poco de maña y paciencia podrás conseguir averiguarlos.



¡QUE SALVAJE!

No penséis que vais a estar solos en este encuentro mortal, el juego os ofrece la posibilidad de poder sacudir una paliza memorable, a ese vecino del cuarto llamado "Manolito" que tanto os da la plasta con los juegos que tiene. La ambientación del juego es de lo más maravillosa y digna que he visto nunca.

Aunque el combate se repita, debido a tu incapacidad física y mental de poder superar a tu contrincante, el escenario no será el mismo. A mi de forma particular el que más me gusta es el combate sobre una superficie de unos treinta centímetros de anchura y cuya estructura es granítica, cuando terminemos nuestro combate, podremos usar el famoso golpe uppercut, que hará saltar a nuestro contrincante al vacío para caer sobre un suelo lleno de pinchos, como si fuera un faquir en su hora de la siesta.

El sonido también es de lo mejorcito, los alaridos de dolor, o la sangre cuando salpica en el suelo, son una autentica gozada.

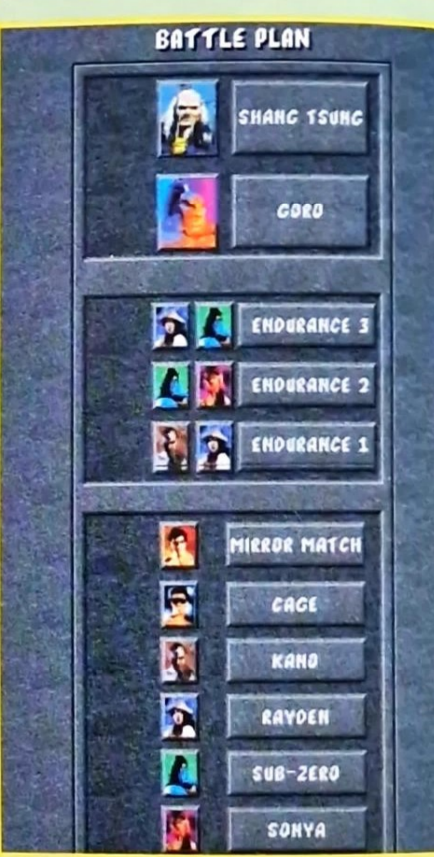
En definitiva y para terminar, un juego altamente recomendable para todos aquellos a los que siempre les han gustado los juegos de combate.

ANTONIO GOMEZ











OK 93%

Dificultad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	93
Originalidad:	90
Diversión :	95


TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. NOTICIAS INTERNACIONALES, CRITICIAS DE LOS JUEGOS DE MAYOR IMPACTO DEL MOMENTO, POSTERS, MAPAS, LOS MEJORES TRUCOS Y MUCHO, MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU SUPER REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
CONSOLAS
¡148 PAGINAS!
Nº 12
350 ptas.
OK SUPER


OK
PC

SSN-21

SEAWOLF™

THE SEQUEL TO 688 ATTACK SUB™



¡El Ofertón de Suscripción!

Mire qué regalos por suscribirse 1 ó 2 años a Informática Fácil

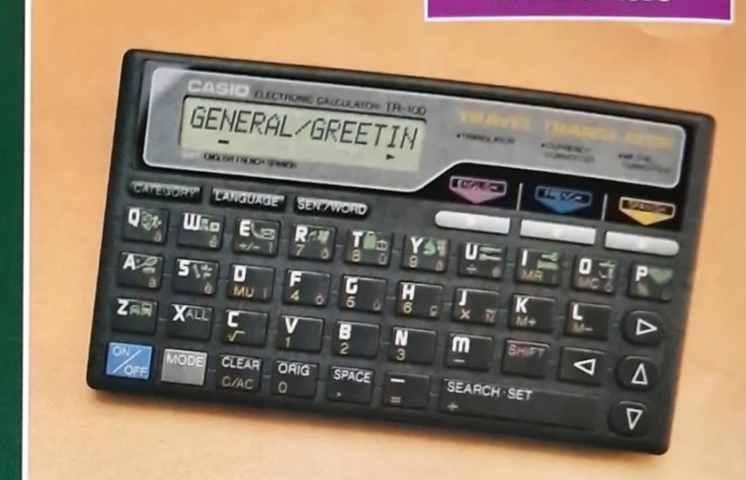
CARGADOR SOLAR DE BATERIAS

OFERTA POR 1 AÑO SUSCRIPTORES



- Apto para baterías de 3-4,5 (100mA), 6 y 9v (50mA).
- Selección de la tensión de carga mediante conmutador
- Gracias a su panel solar fotovoltáico, no precisa conexión de ningún tipo a la red, funcionando exclusivamente con la energía solar.
- Dispone de un receptáculo interno para albergar 2 pilas del tipo AA y de unas pinzas con sus conectores para adaptarlo a cualquier dispositivo que posea baterías recargables.

TRADUCTOR DE VIAJE CASIO



- Traduce del Inglés, Francés y Español mediante un diccionario de más de 2.700 palabras.
- Convierte moneda y medidas
- 900 frases en los 3 idiomas ordenadas según categorías: Viajes, hoteles, aduanas, compras, urgencias, etc.
- Completa calculadora.



Oferta válida unicamente para España

Informática Fácil

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **Informática Fácil** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO:** 7.450 Pta. (11 envíos más el CARGADOR SOLAR))

☐ **POR DOS AÑOS:** 14.900 Pta. (22 envíos más el TRADUCTOR)

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ________199____ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela CD-ROM: RETURN TO ZORK-CD
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INFOCOM
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 640 Kb de RAM, más memoria XMS/EMS opcional
- Sound Blaster/Pro/16 Adlib Gold, CD-Audio
- Disco duro mínimo 850 Kb, opcionalmente 40 Mb
- CD-ROM con 136 Mb

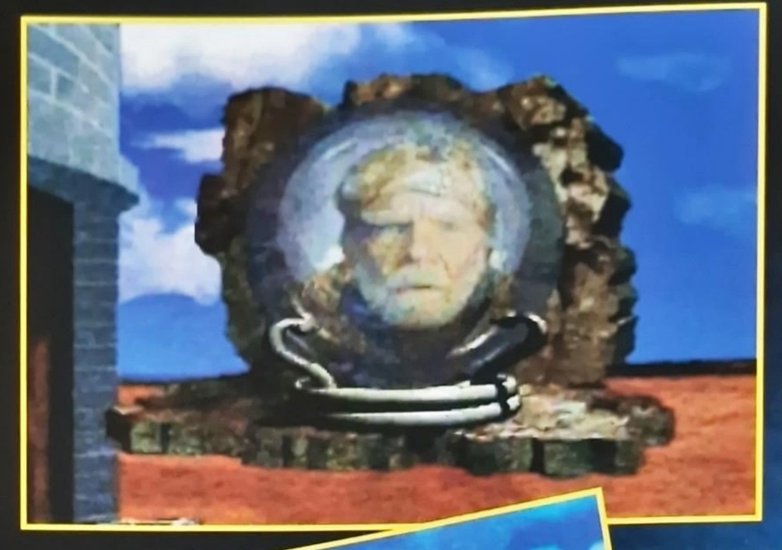
RETURN TO ZORK

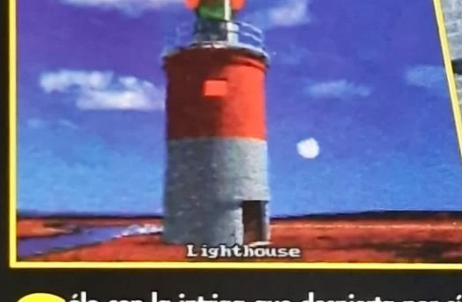
Bajando por el monte, el camino se retorcía. Ella subió hasta el pozo que rebosaba agua y dejando la ropa se sumergió: sentiría un frío negro al quedar atrapada en la estrechez del túnel, antes de alcanzar el Shaab. La Muerte cerca, una fosforescencia apareció en el estrecho túnel de agua. Era la magia residual del valle de Sparrows: su débil fuerza, abrió una senda a través de la roca, llevándo sus ojos hasta la belleza del reino sumergido de ZORK...

EL DESPERTAR DE LOS ANTIGUOS









Sólo con la intriga que despierta por sí misma la historia y el ambiente que rodea la leyenda del mundo sumergido de Zork, sería suficiente para captar la atención de cualquier persona que se precie de aventurero.

El juego está desarrollado en un "plasma" tan apetecible, que cualquier otra cosa pierde sentido cuando te encuentras inmerso en las intrigantes aguas de lo desconocido que lo configuran. Sus innovadores gráficos e interfaces para el control del juego, lo hacen pionero en su clase.

EL MUNDO DE ZORK

Zork nos transporta a los tempranos y relativamente bárbaros tiempos, en que la civilización era concebida de forma muy distinta a como la conocemos hoy, y no sólo hablo de edificaciones o educación, sino tambien de aquella sensación de poseer los valores perdidos que un día fueron tan importantes para otras personas como para que diesen la vida por ellos. Magos, hechiceros y males desconocidos de insospechado poder, se presentan en una pantalla limpia, libre de estorbos, donde puedes "llamar" cuando te apetezca a los iconos. Es como si estuvieras en otro mundo, viendo con tus propios ojos una realidad tan evidente que cuando sales del juego, casi te desilusiona un poco la verdadera realidad...

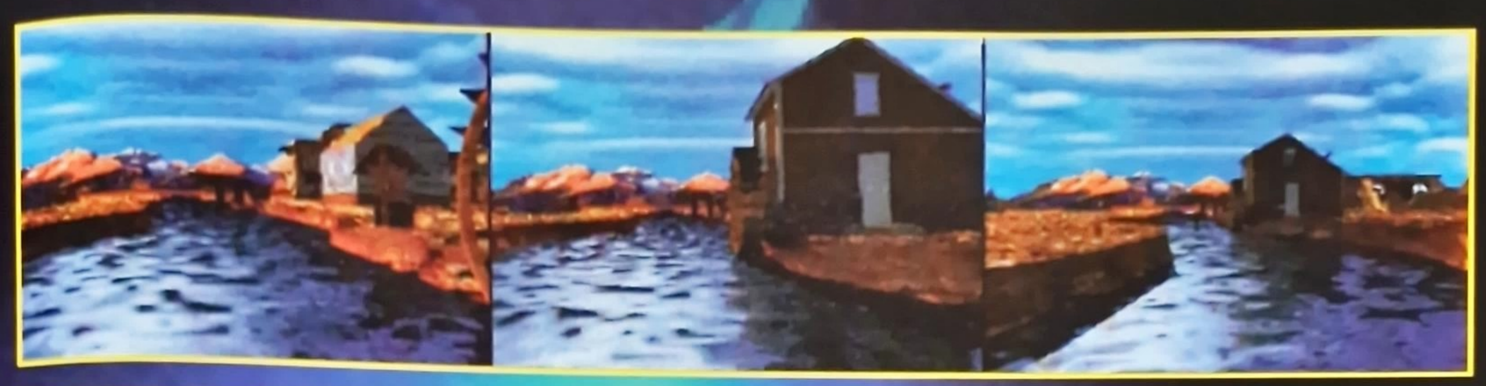
Las capacidades del CD-ROM, adquieren una nueva dimensión al jugar Return to Zork. Controlarás el juego con un sistema de ratón tan revolucionario que te costará un poco acostumbrarte, pero no porque haya algún problema, sino porque es tan bueno, que no podrás dar crédito a tus ojos.

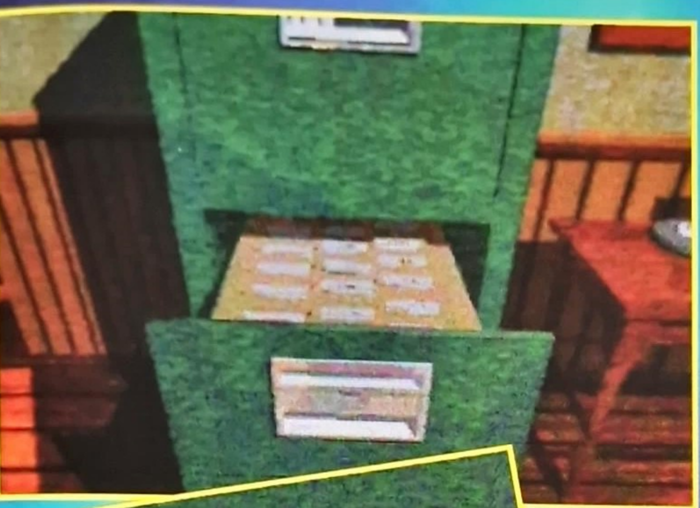


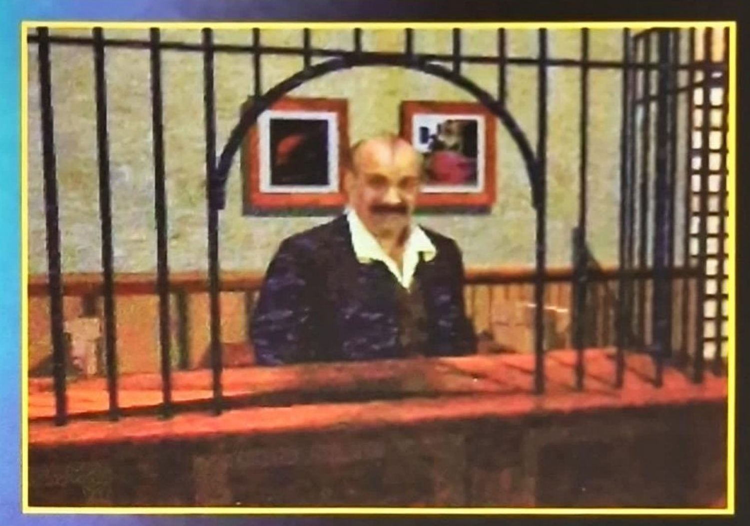
DIGITALIZACION MASIVA

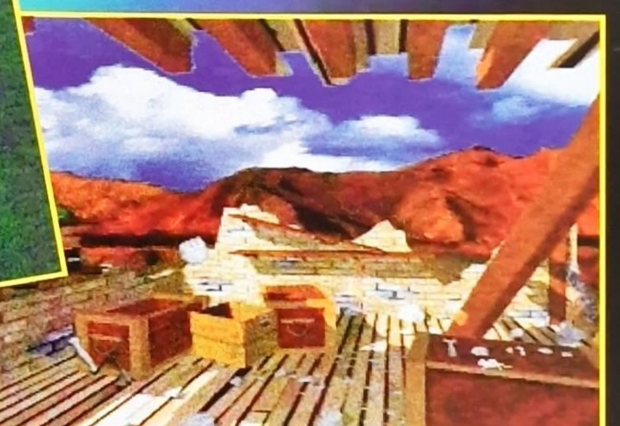
Decenas de individuos digitalizados, se pasearán ante ti como si de la vida misma se tratase. Hablarán y pasearán como si tú no existieras. Alguien ha escrito en una prestigiosa revista americana: "no estás

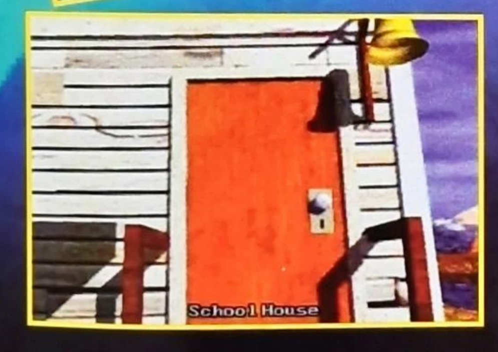














viendo una película, ESTAS dentro de la película".

Tus únicos límites son la capacidad creativa que tengas y los errores que cometas, que serán grandes, pero tambien te reportarán grandes logros. Sus incomprensibles enigmas y laberintos, te pondrán en las situaciones más apuradas que jamás hayas conocido, pero tengo que advertirte una cosa: la victoria en Return to Zork es tan gratificante, que te aliento a que pongas todo tu esmero por lograr completar el círculo del juego. Te esperan sorpresas inimaginables y desconcertantes, paisajes de una belleza suprema y acontecimientos venideros que dejarán una indeleble huella en tu cerebro. Esa huella, será la que contenga el recuerdo más entrañable de un juego que ha hecho historia en el mundo del PC.

En fin, como ves, pocas cosas pueden decirse que alaben más la creación de un juego. Ten en cuenta que si hubiera alguna que pudiera beneficiarle, la pondría aquí también, pero me temo que se han terminado. Espero, no obstante, que disfrutes al menos tanto como yo, con Return to Zork. Después verás la realidad desde otro punto de vista... aunque no olvides que a pesar de todo, sigue siendo la verdadera y en tu PC, sólo un sueño del que nadie se debería privar...

JOSE VILLALBA MEDINA

OK 94%

Dificultad :	90
Gráficos :	100
Sonido :	90
Originalidad:	95
Diversión :	95

OK PC Pasarela-CD



En el papel de Kevin Codner, debes salvar a Lucifer, pero no te asustes, ya que no nos referimos al "innombrable". Lucifer es un buque hundido cuyos pasajeros debes rescatar antes que lo hagan los secuaces de su homónimo. Una prueba desafiante hasta la locura.

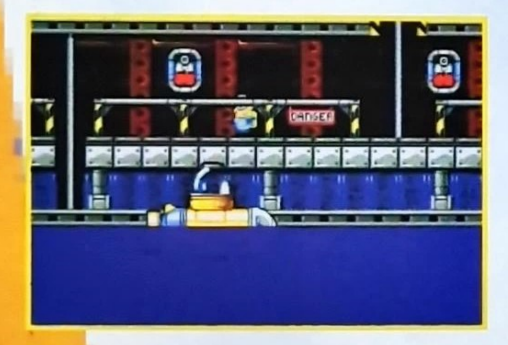
CUADRO TECNICO:

- OK Pasarela-CD: Kevin Codner in SINK OR SWIM
- Tipo: PUZZLE, INTELIGENCIA
- Compañía: ZEPPELIN GAMES
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:

- VGA
- 2Mb RAM
- Joystick, teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland, Orchid SW32
- No ocupa nada en el disco duro

UN B…
A P…







Sede de las Naciones Unidas. Despacho de Butros Galli.

- Señora, se trata de un asunto de máxima importancia, que merece toda nuestra atención y requiere la presencia del Consejo de Seguridad.

- No. De ninguna manera.

- Pero Señor Secretario Gener...

- ¡¡He dicho NO!! ¿Acaso disponemos de tanto tiempo? Sabe Dios si esa gente no estará comenzando ya a acusar la falta de aire. Debemos llevar a cabo una intervención limpia, rápida y muy segura. Los iceberg de la costa de Groenlandia ya nos han jugado malas pasadas en otras ocasiones. Póngame con Kevin Codner en Islandia del Norte.

-¿...?

- Señorita de L'Alsace. Desea que la obsequie con un refrigerio antes de ejecutar mi orden..¡¡MUEVASE!!,si no fuese por que está tan..."cualificada".

Esta es parte de la historia del viaje sin retorno del Lucifer. Kevin

SPORT PAGE 12 THE DAILY SUN CHESS INSIDE

S.O.S!S.O.S!



S.S.LUCIFER BEGINS TO SINK!









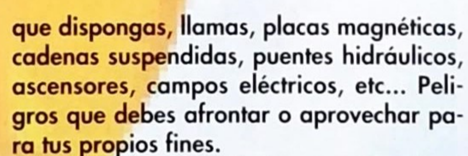


ARCO QUE

Codner, con todo lo superestrella invencible que es, deberá enfrentarse a trescientos cincuenta mil (350.000) litros de agua de mar helada, que entran en el barco más aprisa de lo que se puede bombear.

CONTROLANDO

Pero no es ahí donde acaban las dificultades: pasajeros presa del pánico, a los que debes dominar, gente que cae al agua y puede que incluso llegue a morir, botes salvavidas que tendrás que llenar de víctimas, tuberías de vapor rotas que expulsan gases, plataformas móviles, obstáculos que debes apartar con las bombas de que dispongas, llamas, placas magnéticas, cadenas suspendidas, puentes hidráulicos, ascensores, campos eléctricos, etc... Peligros que debes afrontar o aprovechar para tus propios fines.



Inmerso en ésta alucinante atmósfera, imagina éste exquisito manjar que te presenta Zeppelin Premiere, aderezado con unos gráficos en pantalla de 320x200 puntos y 256 colores.



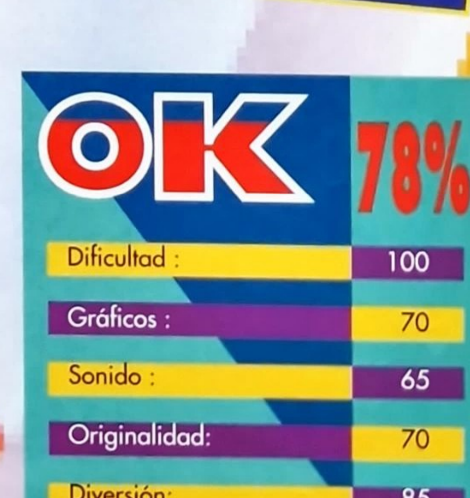
La mecánica del juego es parecida a un peculiar rompecocos. Los movimientos de Kevin Codner son muy sencillos, y aunque -a primera vista- creas que porque todos los gráficos son en dos dimensiones, el juego pierde interés, vas a alucinar en colores cuando comiences la primera partida, porque es una verdadera gozada.

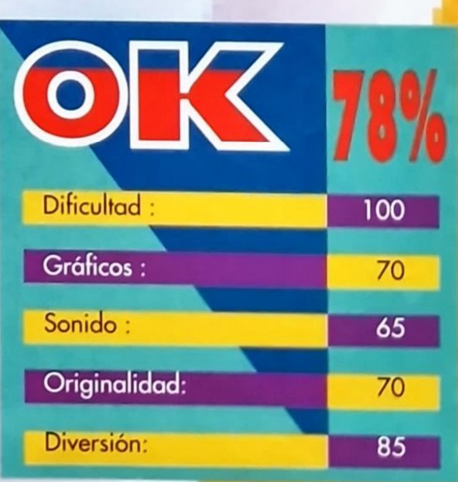
UN NUEVO ESTILO

Saturado el mercado de complicados arcades centenarios, donde sólo el acceso está permitido a aquellos afortunados poseedores de dotes detectivescas, inusitadas en especímenes de la raza humana; es refrescante encontrar un juego divertido y sin complicaciones que no sean las propias de su dificultad intrínseca.

Por eso, te hablo con entusiasmo de Sink or Swim y te invito a que lo pruebes. Pero si quieres llevar a cabo con éxito tu misión, se valiente, obra rápidamente y no tengas miedo a la hora de liberar a los pasajeros de su calvario.

JOSE VILLALBA MEDINA





OK	78%
Dificultad :	100
Gráficos :	70
Sonido :	65
Originalidad:	70
Diversión:	85



In Extremis

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: IN EXTREMIS
- Tipo: ARCADE 3D
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2 Mb RAM
- Disco duro mínimo 13,5 Mb

En un período futuro, un destacado agente del planeta Tierra, destinado en el espacio, es elegido para una importante misión. En el transcurso de la misma quedará atrapado en una nave laboratorio que pierde energía de forma alarmante. ¿Verdad que te atrae argumento?



ATRAPADO E

Como si de una película de ciencia ficción se tratara se desarrollará la acción de éste juego, que se convertirá en una difícil misión para todo aquel que se atreva a jugar.



Nuestro protagonista será Bob Jones, un destacado agente del planeta tierra, que transcurre su vida en el espacio, en un futuro con un desarrollo propio de este tipo de películas.



Bob fue llamado al planeta Tierra, al Palacio de la Presidencia Mundial, junto con otros importantes agentes. Al ver esto sospechó rápidamente que se iba a tratar de una misión muy importante, como así resultó. Les recibió el Ministro de Defensa, que fue quién les puso al corriente de lo que sucedía. Les comentó que la Tierra había poblado el espacio con múltiples naves laboratorio. Estas tenían como finalidad experimentar con todo aquello que en la Tierra no se podría realizar porque se podría poner en peligro al planeta y a todos sus habitantes y que se podría englobar como investigación biológica y química de alto riesgo. Estas naves estaban perfectamente conectadas -con equipos muy avanzados de transmisión- con la Tierra y enviaban señales de situación regularmente.





El problema surgió cuando una de estas naves desapareció tras una señal de S.O.S. y desapareció de la pantalla del radar. Esa nave estaba desarrollando unas investigaciones al más alto nivel y las consecuencias de la pérdida o la posibilidad de que cayeran en otras











usarlos o solo para asegurarnos de lo que tenemos).

Hasta aquí todo parece relativamente sencillo (pasear por la nave en busca de los ordenadores), pero todo no es bonito en la vida de una agente en el espacio.

A medida que viajes por los distintos niveles te llevarás una desagradable sorpresa y es que la nave está llena de cadáveres humanos y de alienígenas de formas altamente desagradables y con muy malas intenciones que pretenderán invadir la Tierra, destruyendo todo lo que pueda dificultar su fin, incluido a nuestro amigo Bob Jones.

MI COMENTARIO

Tenemos ante nosotros un juego ciertamente entretenido aunque en alguna fase pueda parecer algo simple. Se deben destacar sobre todo los alienígenas, bastante originales, que están muy logrados y son francamente fastidiosos, y las llamadas de ayuda a los mapas son bastante útiles ya que estos están bastante bien diseñados (lo que no ocurre en todos los juegos).

También cabe destacar el diseño de los pasillos, que nos hará creernos que estamos en una auténtica nave del espacio. Unicamente podemos echar de menos una música de fondo que diera algo más de realce a este interesante juego.

Creo que todo esto es suficiente para que el juego os atraiga. Lo que si os digo es que os vais a encontrar unos gráficos a tope y os podréis divertir un montón si os atrevéis a ayudar a nuestro personaje.

LUIS VILLAR

N EL ESPACIO

manos eran altamente peligrosas para este planeta. La misión estaba clara, todos a la búsqueda de la nave.

Transitando por el espacio Bob encontró una nave a la deriva que podría responder a la descripción, parecía haber sido abandonada. Siguiendo sus instrucciones, lo notificó rápidamente. Además, tenía órdenes de no perderla en ningún momento de vista. Las autoridades enviarían urgentemente un equipo de expertos para el estudio y análisis de la misma. Cuando se acercaba a la nave, de pronto hubo un fallo en el sistema de la lanzadera, los reactores se calentaron en exceso y el ordenador le avisó de una catástrofe, iba a explotar en breves instantes. Unicamente le restaba una solución. envió un S.O.S, se vistió su traje espacial y sin más dilación se preparó para abandonar la lanzadera. El calor se hacía cada vez más insoportable. Se lanzó al espacio en dirección hacia la nave desconocida. Vio un hueco en la superficie de la nave y se dirigió hacia él con la esperanza de que le sirviera de vía hacia el interior de la misma, pero antes de que lo consiguiera su lanzadera explotó, alcanzándole de tal forma la onda expansiva que penetró en la nave de golpe. Al recobrarse se percató de un terrible problema, el impacto le había ocasionado una avería en el sistema de respiración, por la que el aire se le agotaría con gran rapidez. En estas circunstancias y ya dentro de una nave que no sabe que le deparará, comenzará la aventura.

EL JUEGO

In Extremis es un juego que requerirá de nosotros una máxima atención hacia la pantalla y una absoluta intensidad mental.

El juego discurre por distintos niveles a los que accederemos mediante unos ascensores.

Para acceder a cada nivel deberemos insertar una tarjeta-código que encontraremos al explorar todos los habitáculos de la nave. Cada nivel está constituido por pasillos tridimensionales y laberínticos, de tal modo que si uno se despista puede pasar varias veces por la misma pantalla o no pasar por alguna de vital importancia, lo que conllevará un fracaso total en su misión. Encontraremos una serie de ordenadores en los que introduciendo un código o una tarjeta-código conseguiremos distintas posibilidades, como puede ser armamento de distinta potencia y tamaño, tarjetas-código, un mapa del nivel, repuestos de aire y energía y otra serie de artilugios que iremos descubriendo según transcurra el juego. También podremos acceder fácilmente, en cualquier momento del juego, a los mapas y al inventario de objetos que portamos (si necesitamos



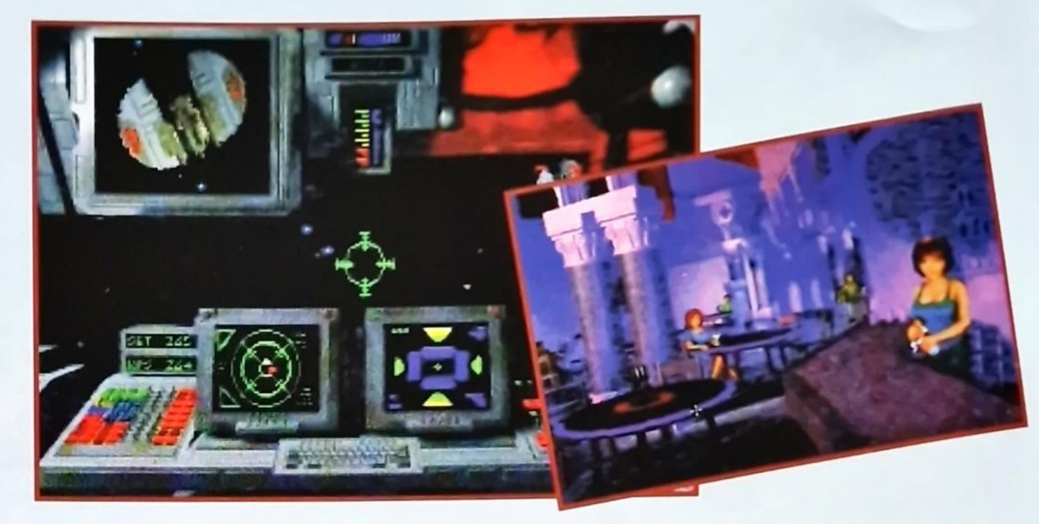


CUADRO TECNICO:
• OK Pasarela: PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE
• Tipo: DISCO DE DATOS
• Compañía: ORIGIN
• Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
• Los mismos que Privateer
• Con el juego ocupa unas 19Mb en total

Privateer Righteous Fire

Todavía no tenemos resuelto el misterio que rodea al extraño artefacto alienígena y ya nos llega ahora un disco de datos con la continuación de la historia. Este disco de datos os hará disfrutar aún más y, como puede ejecutarse por separado, no afectará a vuestras partidas grabadas actuales. Así que, ¡prepárate y sigue leyendo!



LA HISTORIA C





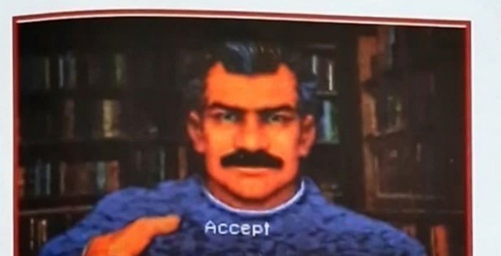
No os voy a desvelar como termina el misterio de Privateer y su artefacto alienígena, entre otras cosas porque todavía estoy luchando por descubrilo yo mismo. Lo que si os diré es que la historia comienza con la búsqueda de un misterioso cañón que se ha perdido.

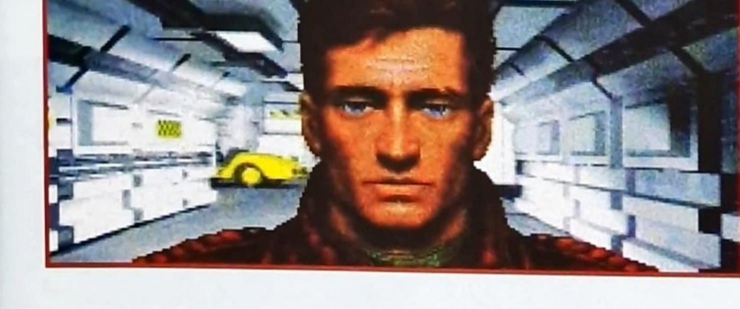
EMPIEZA EL JUEGO

Tras ser informados de nuestra misión tendremos que ir al planeta Oxford y ver a Mr. Masterson, que se encuentra en su famosa librería. Pero no os creáis que ya sabréis lo que tendréis que hacer. Como en la primera parte, todo estará lleno de un gran misterio, que para poder desvelarlo será necesario que completéis misiones para los diversos informadores. Por ejemplo, Mr. Masterson empezará encargándote que lleves un cargamento de "libros raros" a la base Edom, en New Constantinopla.

Tu misión emepezará con un gran inconveniente que resolver y es tu equipo inicial. Empezarás con una nave de cargamento, como la que tenías al empezar la primera parte del juego. Por supuesto, luego podrás comprar las demás naves, que ya se te ofrecían en la anterior entrega.

El armamento de tu nave será otro pequeño inconveniente que te pondrá las cosas muy duras al principio. El armamento que tendrá tu nave está formado por: 2 cañones Meson Blaster para disparar, 1 Jump Drive para saltar al hiperespacio, 1 Plasteel Armour como blindaje, 1 Engine Upgrade y 1 Shield Generator para tus defensas y armas, 10 DF Misiles con su lanzamisiles como armamento pesado, 1 sensor Hunter AW6 que detecta





CONTINUA

amigo/enemigo y 1 mapa del cuadrante Potter en el cual empiezas.

Si haceis un pequeño análisis del armamento, veréis que lo primero que tenéis que comprar con el poco dinero que tenéis es un Afterbuner para poder escapar de los muchos problemas que os aguardan. Cuando ahorréis un poco, conviene que compréis un robot de reparaciones y cuando ya seáis ricos no dejéis de comprar una nueva nave y un sensor mejorado que sea capaz de fijar los objetivos.





ES DURO COMENZAR

Como véis el armamento deja mucho que desear, pero se trata de que empecéis de nuevo a luchar y completar misiones para ir equipando vuestra nave. Alguién se dirá... ¿para qué darnos algo y no torturarnos del todo empezando desde cero?, la respuesta es que las cosas ahora serán mucho más difíciles, ya que cada dos por tres te enfrentarás con naves de los Kilrathi y a las más duras y armadas naves piratas.

Como tus enemigos serán ahora más feroces, se ha ampliado la diversidad de opciones a comprar en las bases espaciales. Ahora te venderán armaduras mejoradas, motores muy especiales, regeneradores de blindaje, robots avanzados, etc... aunque, ¡a qué precios!.

Aparte del nuevo equipo que se os ofrece, notaréis alguna diferencia más, como nuevos personajes que irán apareciendo o algunos detalles mejorados del juego, como la adición de una lista de derribos en nuestro ordenador personal.

En su día creo que nos quedamos cortos valorando este gran juego/aventura/simulador, ¿es difícil catalogarlo verdad?. Este es uno de esos juegos que te van viciando cada vez más a medida que uno se sumerge en él y si encima le ampliamos la historia con este disco de datos pues ya será... (mejor me ahorro la palabrota).





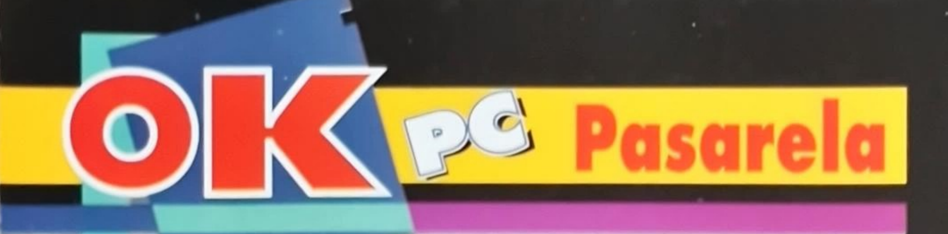




SHERLOCK HOLMES

OK 90%

Dificultad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	75
Diversión:	92

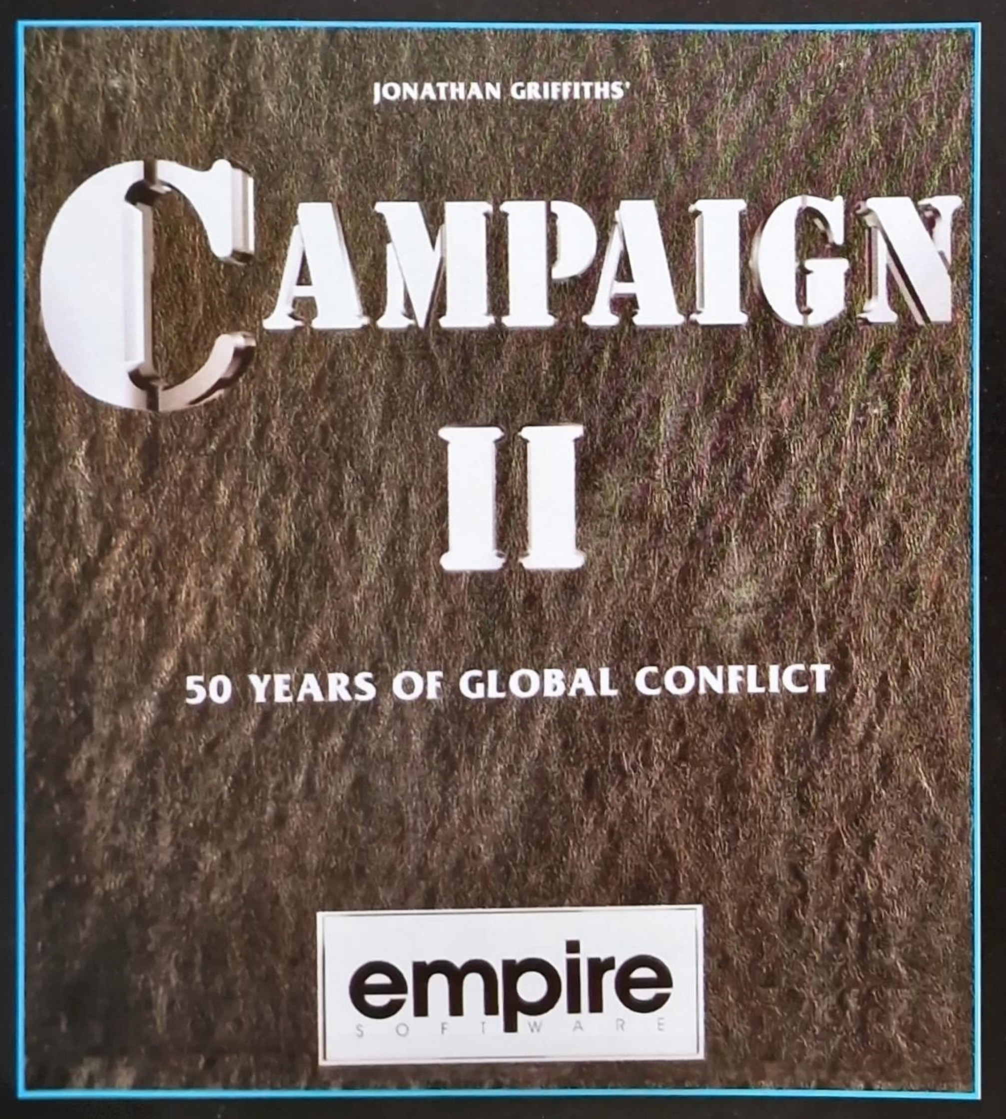


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CAMPAIGN II
- Tipo: SIMULADOR DE COMBATE Y ESTRATEGIA
- Compañía: EMPIRE SOFTWARE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- MCGA/VGA
- 286, recomendable
- 2Mb de RAM
- Roland MT-32, Sound Blaster
- Disco duro mínimo 3 Mb

Estamos ante una excepción que rompe la regla. Dicen las malas lenguas que ninguna segunda parte fue buena, pues no es cierto. Era difícil, muy difícil superar un juego como la primera versión de Campaign, los que lo tengáis, sabréis de lo que estoy hablando, pero la segunda parte que es la que nos ocupa, la ha superado y además con creces. Como ninguna comparación es buena, lo mejor será que sigáis leyendo para que os deis cuenta por vosotros mismos.

LA BATAL



Este juego esta pensado para nuestra absoluta comodidad, ya que desde el ratón o desde el teclado controlamos toda la situación. Aunque a primera vista nos parezca un poco complicado controlar todo nuestro armamento, todas las batallas y estrategias, no te debes dejar engañar, ya que con darle un poco al "coco" lo vamos a manejar de miedo, y no va a parar de entretenernos.

Hablemos un poco de los antecedentes históricos del juego. Un experto asesor militar se ha ocupado de enseñar a los diseñadores de este juego, los últimos conflictos bélicos, Corea, Vietnam, La Batalla del Desierto, incluyendo todas sus estrategias, pero como a nosotros la política no nos importa mucho, tu podrás elegir el bando que más te apetezca en cada batalla. Con esto te podrás hacer una idea de la cantidad de batallas en las que podrás participar siendo tu el que manda.

Tendrás la posibilidad de controlar todo un ejército, una parte de ese ejército o una simple máquina de guerra, que puede ser un tanque, helicóptero o un simple camión de apoyo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todo se desarrolla mediante un mapa real, con diferentes campañas, las cuáles, tendremos que ganar una a una, para ir conquistando un territorio, con lo cual, ganaremos la guerra, y pasaremos a otra de mayor dificultad. En este mapa nos situaremos donde queramos empezar la lucha,

lógicamente tendremos que pensarnos muy bien donde tenemos más posibilidades de victoria, y a partir de ahí empieza el juego. En la parte derecha de la pantalla tendremos unos cómodos iconos que nos van a servir para que en todo momento tengamos información de nuestra situación, y también nos orientarán sobre los movimientos de los enemigos, además de poder elegir el campo de batalla.

Una vez seleccionado el ejército, armamento, y situación de ataque, aunque muchas veces será de defensa, nos ponemos manos a la obra. Tendremos la posibilidad de librar la batalla de forma automática, lo cual va a depender directamente del armamento y el equipo de los dos combatientes, pero lo realmente divertido es que cojamos la opción de manual, y así





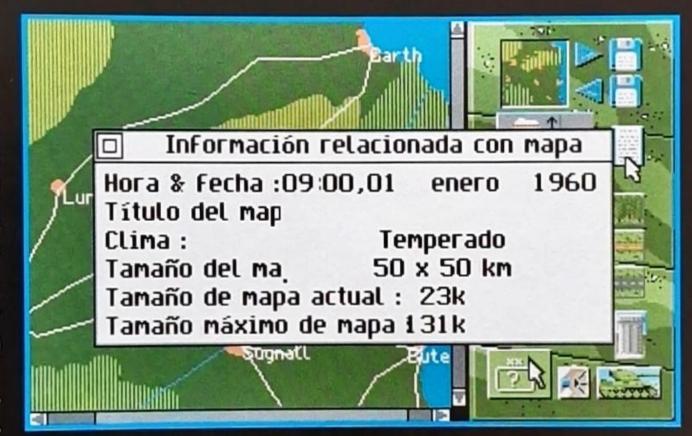
Dependiendo de la guerra en la que nos encontremos, del momento histórico y del ejército que estemos utilizando, usaremos, desde una simple ametralladora de tanque o helicóptero, a misiles por hilos, cohetes, misiles autodirigidos térmicos, láser, visión infrarroja nocturna o las más sofisticadas metralletas apoyadas por telémetros guiados por láser.

Para describir las sensaciones que produce este juego cuando controlas todo esto, necesitaría una "palabrota", que por respeto a vosotros no voy a poner, lo único que puedo deciros es que lo tenéis que probar.

En cuanto a las estrategias, tengo que hacer una pequeña mención al libro de instrucciones, que como instrucciones no hace falta mucho, ya que es un juego muy intuitivo, pero en dicho libro, viene unas

LA CONTINUA

poder disfrutar nosotros mismos de una buena batalla, para más colmo de diversión, en este juego se nos da la oportunidad de poder manejarlo, aparte de sobre el mapa, como ya os he contado, en tres dimensiones, metiéndonos nosotros en uno de los tanques, y confiando en nuestra puntería.



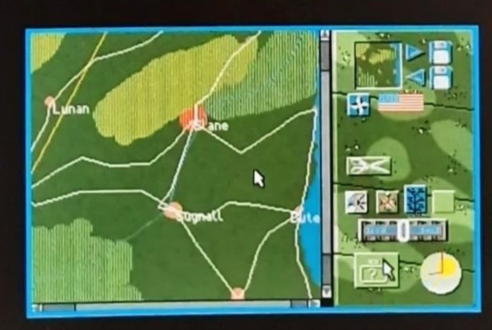
El manejo de los vehículos de guerra es complicadillo, pero eso es un aliciente más para que este juego nos entretenga el triple. Según la situación de donde estemos peleando tendrás que esquivar árboles, casas, pantanos y un sin fin de inconvenientes que te van ha hacer gozar a tope.

Una vez que hayamos conseguido ganar la batalla, lo cual, no es nada fácil si no eres un buen estratega, debemos de colocar parte de nuestro ejército para que al enemigo no se le ocurra reconquistar y nos jorobe, y luego, tendremos que ganar más batallas, para así conseguir una victoria final.

ARMAMENTO Y ESTRATEGIAS

Las armas que vamos a utilizar en este simulador las podemos catalogar desde la más simple a la más complicada.





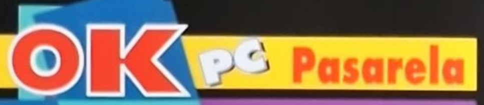
estrategias reales que, aparte de entretenidas por su nivel histórico, y más si eres un aficionado a las batallas, te serán de utilidad. No quiero que esto lleve a confusión, ya que estas estrategias son históricas y te las dan a modo de curiosidad, en este juego eres tu, y solamente tu el que decide el desarrollo del juego.

DETALLES A LO BESTIA

A parte de lo que es el desarrollo del juego, en la parte de la derecha de la pantalla, tendremos unos iconos que nos van a servir para que todo sea mucho más manejable, en estos iconos encontraremos una continua información sobre el armamento que manejaremos en los vehículos militares que escojamos, su velocidad, su peso, manejabilidad, resistencia de su blindaje y un largo etcétera que nos será muy útil a la hora de preparar nuestra estrategia de batalla. Aparte de esto también encontraremos unas "cajas de acción", con las cuáles podremos saber exactamente en que clase de terrenos nos vamos a mover, de tal forma que sabremos a que atenernos.

Pero esto no es todo, ya que desde aquí podremos controlar la rapidez del juego o poner pausa para poder organizarnos, controlaremos el sonido y algún detalle gráfico que siempre viene bien.

En las diferentes pantallas que nos movamos, vamos a tener la opción de poder manejar toda esta información a nuestro antojo.



Personalmente, opino que alguno de los detalles que lleva este juego, y que no los llevan ninguno de su estilo, son realmente necesarios y me han llegado a sorprender, como por ejemplo, el estar organizando la batalla y las demás que se están desarrollando, se paran automáticamente, de forma que te da tiempo a pensar y a jugar, o sea, que no juega tu ordenador si no tu, pudiendo así luego retornar al juego en el mismo lugar donde lo dejaste y, no haber variado nada.

El tiempo de juego viene representado por un reloj que marca un tiempo real. Estos son sólo algunos de los detalles que te vas a encontrar, a medida que vayas controlando el asunto, te darás cuenta de que es un juego en el que se han cuidado todo al máximo, en este aspecto solo me queda felicitar a los diseñadores de esta maravilla, que aunque parezca imposible se superan día a día.

En cuanto a truquillos que podremos utilizar, siempre que controlemos un poco, es librar más de una batalla a la vez, de forma que te pongas una en manual y otra en automático, yo de ti no lo haría hasta que no te consideres un verdadero maestro de batallas.

Otra cosa de agradecer es que, en cada movimiento, en cada click de ratón, aparece una ventana con información, la cual la podemos conservar mientras tengamos pulsado el botón del ratón. Para colmo esta pasada de juego nos llega traducida al castellano, tanto el juego como las instrucciones. Como ves es para alucinar a tope.

GRAFICOS Y SONIDO

En el apartado de gráficos podemos decir que la presentación es inmejorable, pero como el desarrollo de juego se hace, la mayoría sobre mapas, los cuáles si los comparamos con cualquier atlas, están hechos al detalle, son buenos. Una vez que pasamos a jugar en 3 dimensiones la cosa cambia un poco, no se puede decir que sus gráficos en 3D sean malos, diremos que no son todo lo bueno que podríamos desear, pero en realidad no nos importa demasiado, ya que este simulador se desarrolla mediante mapas y planos los cuáles, os lo aseguro, no nos van a defraudar lo más mínimo.

En el apartado de sonido, si tenemos la suerte de que nuestro ordenador tenga una de las tarjetas que soporta esta virgueria, preparados a gozarla a tope, por que vamos a alucinar con sus efectos. En cualquier caso, aunque queramos buscar algún defectillo a este simulador lo llevamos claro, por que no lo tiene.

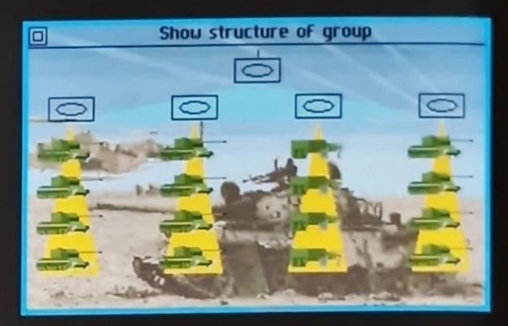
PARA TERMINAR

Podemos considerar que este simulador es un juego serio, y no me refiero a poco divertido, si no que es un juego que lo han trabajado a tope para que nosotros los viciosos de los simuladores, no entremos en una penosa rutina que sea siempre la misma, los cuatro controles del barco, avión, tanque, helicóptero, etcétera, sin querer menospreciar a nadie, por supuesto. Con entregas como Campaign II, vemos con alegría, que las neuronas de los diseñadores de simuladores no paran de estrujarse, para que hasta nosotros, lleguen cosas como esta y así podamos disfrutar delante de nuestro monitor.

En definitiva, para los viciosos de los simuladores, en los cuáles yo me incluyo como uno de los más adictos, este es uno de esos juegos que van a marcar época.

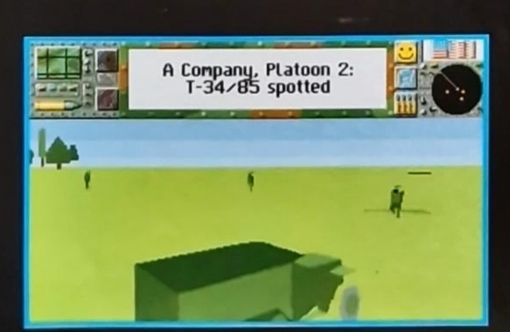
BORJA DE MEDRANO

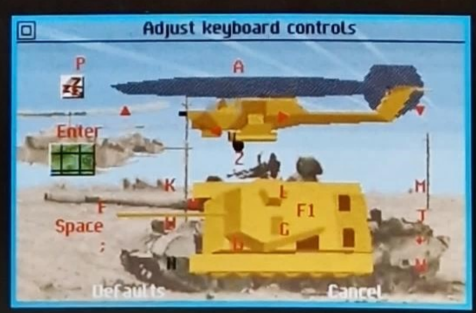














AUTO ACCIÓN AVENTURA 4x4



TU REVISTA DEL TODO-TERRENO Y LA AVENTURA

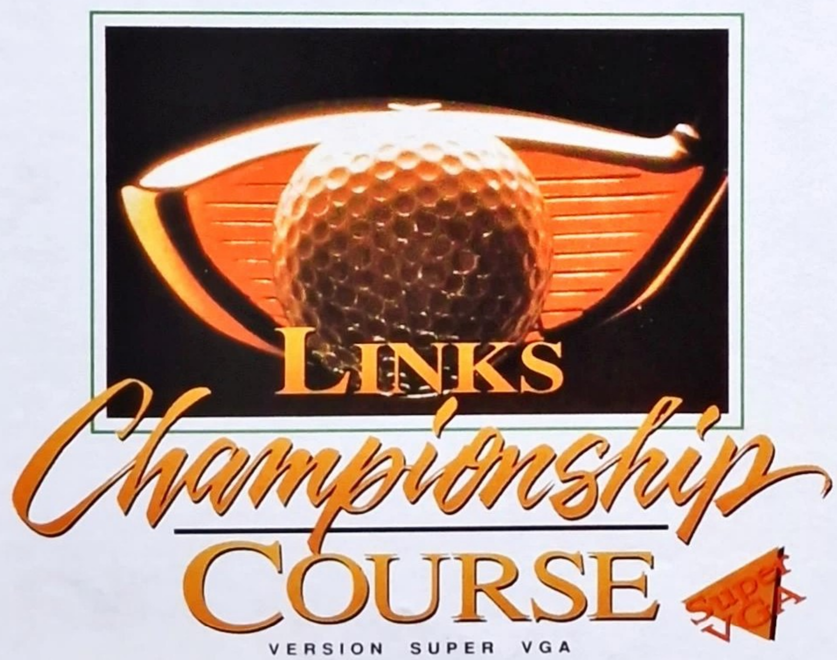


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CAMPOS PARA LINKS
- Tipo: DEPORTES
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA 640* 480 (256 colores)
- 386SX16
- 2 Mb de RAM
- Juego Links 386, Links normal o Microsoft Golf

Campos para LINKS

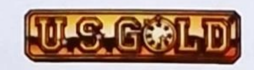
POR LOS MEJO



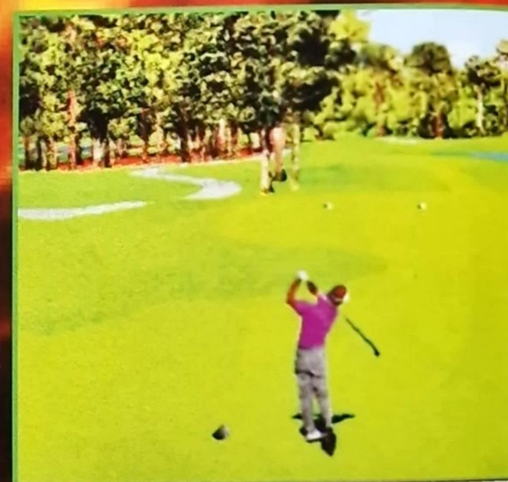


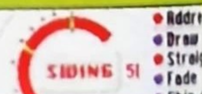












Para todo profesional del golf, el jugar en un campo tarde o temprano se acaba haciendo monótono, uno se conoce ya demasiado los hoyos y sus trampas y acaba jugando como un maestro, aunque con algún que otro golpe de más ¿verdad? Lo que hoy te ofrecemos son tres nuevos campos para el juego Links para que aumente tus horas de diversión.

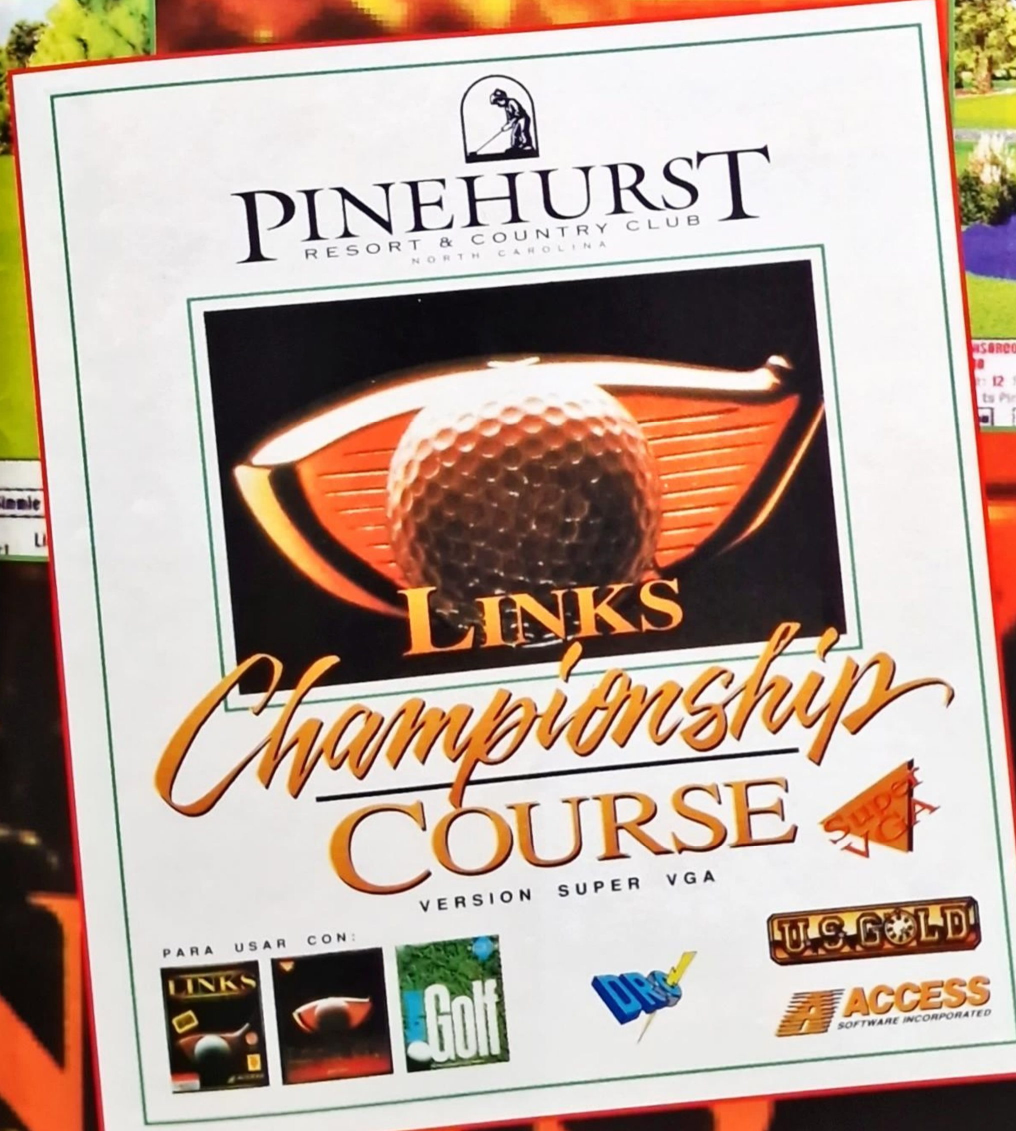


Links es uno de los mejores juegos de golf que hay en el mercado actualmente, aunque tiene el pequeño problema de que para disfrutarlo a tope es necesario disponer de un 386SX o superior, problema que poco a poco es común debido a la alta calidad de los gráficos.

La primera versión rompió moldes ya que los campos del juego son excelentes y detalladas reproducciones de los campos reales. Por si no lo sabéis para obtener estos campos incluso se esperó a la mejor época del año para que estuviera en su máximo explendor.



ORES CAMPOS





Y SE MEJORO MAS

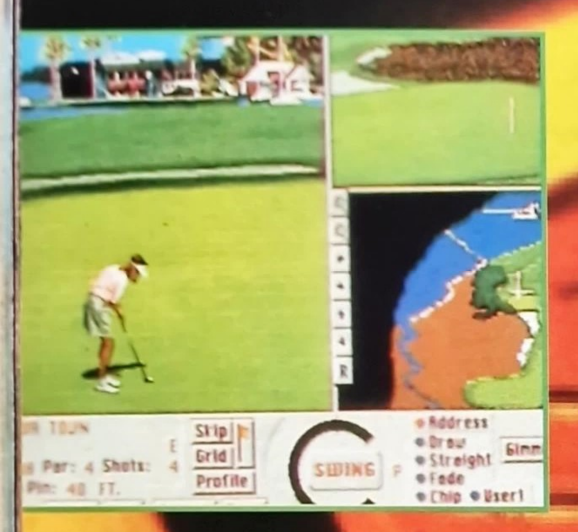
Todos estábamos contentos con Links y pensábamos que sus gráficos eran lo mejor que se le podía pedir a un PC, pero... ¡salió Links 386!.

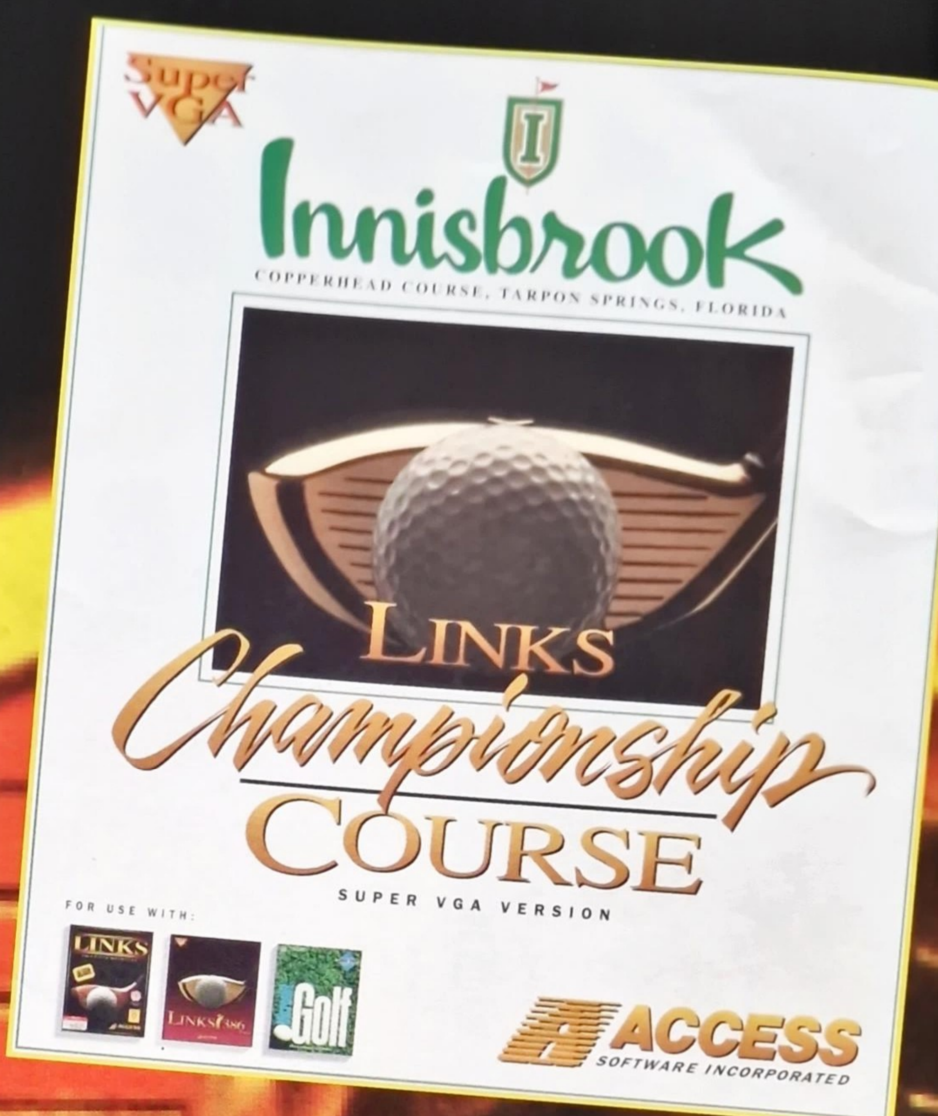
Sobra decir que sólo funciona en ordenadores con procesador 386 y no es por velocidad o por fardar, el secreto está en que esta nueva versión del juego utiliza toda la potencia de estos procesadores, tecnología no implementada en versiones anteriores para conseguir no sólo una mayor velocidad, sino unos gráficos SVGA de alto detalle.

Estoy seguro de que al haber conseguido tanto realismo, más de un golfista profesional se echará unas partiditas con este juego para entrenar ante de enfrentarse a sus amigos en la realidad.

Son numerosos los nuevos campos que

están saliendo para el juego Links. Los últimos campos tienen la ventaja de poderse utilizar en las dos versiones del juego, tanto la normal como la SVGA del Links 386. Por si ésto fuese poco son compatibles con Microsoft Golf y es que si se hace una reproducción exacta de un campo de golf, éste debiese valer para cualquier buen juego de golf. Los últimos campos de golf que nos han llegado a la redacción son los siguientes:





*BANF SPRINGS: Un excelente campo de golf situado en las frías tierras de Alberta, Canadá.

*INNISBROOK: Un campo con 63 hoyos situado en Florida, EEUU. Es un campo muy duro debido especialmente a sus lagos colocados con muy mala idea.

*PINEHURST: Situado en Carolina del Norte.

Si todavía os limitáis a los campos originales, incluidos en la versión Links o Links 386 estándar, ya es hora de que empecéis a disfrutar de nuevos campos. No es justo que arraséis a vuestros amigos cuando los lleváis a casa porque ya os conozcáis los circuitos. No lo penséis más y hacer realidad ese sueño que todos los golfistas tienen de conseguir un Par-5 de un sólo golpe.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









INDICE DE TRICKS&TRACKS PUBLICADOS EN OK PC

NOMBRE DEL JUEGO	NUMERO OK PC	NOMBRE DEL JUEGO	NUMERO OK PC
ALONE IN THE DARK	9	K.G.B.	18
AMAZON	14	KING QUEST V	3
A-TRAIN	16	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	13
CRUISE FOR A CORPSE	2 y 3	LEISURE LARRY 5	1
COBRA MISSION	18	LEGEND OF KYRANDIA	11
COLECCION DE TRUCOS OK PC	21	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	9
CURSE OF ENCHANTIA	13	LOST IN L.A.	15
DARKSEED	1	LURE OF THE TEMPTRESS	7
ECO QUEST	10	MANIAC MANSION II	17
ELVIRA II	1	MEGATRAVELLER 2	8
EPIC	2	MONKEY ISLAND II	2
ETERNAN	5	OBITUS	5
EYE OF THE BEHOLDER	6	ROME AD 92	6
EYE OF THE BEHOLDER II	12	SHADOW OF THE COMET	14
EYE OF THE BEHOLDER III	17	SIMON THE SORCERER	21
GOBLIINS 2	11	SPACE 1889	10
HEART OF CHINA	4	STAR TREK	1
HOOK	3	STRONGHOLD	20
INNOCENT UNTIL CAUGHT	20	SUMMONIG	15
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTICS	8	ULTIMA VII: THE BALCK GATE	16
ISHAR	4	ULTIMA VII:THE SERPENT ISLAND	19
ISHAR II	19	ULTIMA UNDERWORLD	7
		WAXWORKS	12



- OK Tricks & Tracks: SIMON THE SORCERER
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: ADVENTURE SOFT
- Distribuidor: ERBE

Simon the Sorcerer
adventure soft
ERBE

Seguro que cantidad de vosotros, los lectores, en estos mismos momentos estáis disfrutando de lo lindo con este simpático juego. No es de extrañar, Simón es un chico bastante ingenioso que hace sonreir a todo el mundo, pero que tiene muy mala pata. Tranquilo, aquí viene su salvador ....

PELIGRO: MAGOS EN P

"Simón" tiene una ventaja sobre otras videoaventuras y es que hagas lo que hagas, no te quedarás bloqueado en ninguna parte del juego. De esta forma, podrás leer todos los diálogos que quieras e intentar todo lo que tu imaginación prefiera.

Ya sabéis que pasa en otros programas, una frase mal dicha o un objeto mal utilizado y todo se va al garete. En "Simón" nunca vas a conocer la muerte, pero conocerás puertas que no se abren, o personajes que no te ayudan o actúan como tu quieres, simplemente porque no utilizas el objeto adecuado a su debido tiempo.







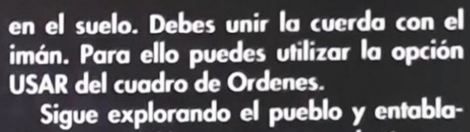
LA ALDEA

Empiezas solo y abandonado por tu perrito Chyppy. El está durmiendo, y pasa completamente de tí.

No te preocupes por el perrillo ahora. Te ayudará casi al final de la aventura.

De momento, debes coger unas tijeras que se encuentran en un cajón, y el imán "pegado" a la nevera. Sal afuera hasta llegar a la herrería.

En la mesa hay un badajo que pasará a tu inventario, así como una cuerda tirada



en el suelo. Debes unir la cuerda con el imán. Para ello puedes utilizar la opción USAR del cuadro de Ordenes.

Sigue explorando el pueblo y entablarás conversación con un comerciante muy divertido. Luego, por el camino de la izquierda, llegarás a la casa del druida.

Afuera tienes una escalera, y dentro puedes obtener un remedio para el resfriado, así como un frasco vacío.

Ahora en la taberna, coge las cerillas y con las tijeras, corta la barba al enano borracho. Puedes ligar con las Valquirias que son un poco calentorras, pero proporcionan una jugosa información. En una habitación de la taberna se encuentran los magos amigos de Calipso.

Pregunta por él, y no te harán mucho caso, hasta que demuestres que son magos de verdad. Ellos te pondrán en conocimiento de todo lo ocurrido, pero para vencer al malvado Sórdido tienes que pasar una prueba para convertirte en mago.











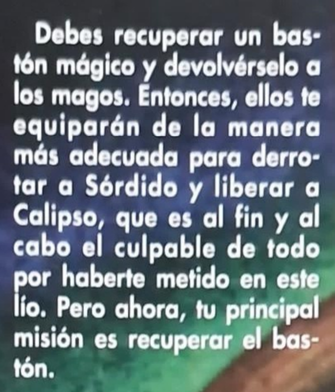




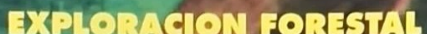








Debes recuperar un bastón mágico y devolvérselo a los magos. Entonces, ellos te equiparán de la manera más adecuada para derrotar a Sórdido y liberar a Calipso, que es al fin y al cabo el culpable de todo por haberte metido en este lío. Pero ahora, tu principal misión es recuperar el bastón.

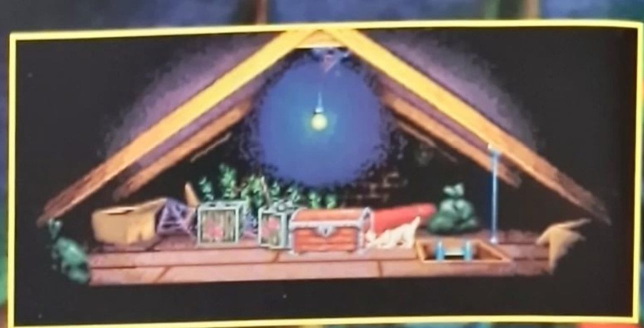


EXPLORACION FORESTAL

Sal de la aldea y coge el camino del norte. Sigue en él hasta que llegues al árbol del buho. Habla con el ave de vez en cuando porque te dará buenos consejos. Y atención, coge la pluma que está en el suelo. Sigue hacia la derecha, y conversarás con un arqueólogo bastante colgado y un pobre leñador.

Este último te dará un detector de metales, capaz de detectar mithril. El material más fuerte en toda la Tierra.

En tu paseo por el bosque podrás ayudar a un bárbaro herido por una engorrosa espina. Ayúdale, y él te recompensará con un pito. De momento parece un pobre regalo, pero cuando hables con un troll que custodia un puente, y que no deja pasar a nadie, en la caja de diálogos debes seleccionar la frase que invita al troll a utilizar el pito. El bárbaro aparecerá, y después de pegar una sonora paliza al pobre troll, dejará pista libre.



Pero antes de pasar el puente, hablarás con unos gusanos de la madera que te pedirán algo lógico para ellos: madera. Pero debe ser de caoba. Son bastantes exigentes.

En el pozo de la casa de la bruja, utiliza la manivela para coger el cubo de agua. Después de todo esto, atraviesa el puente del troll, y escoges el camino situado más arriba. Te encontrarás al tonto del pueblo preocupado porque sus judías no crecen. Utiliza el agua en ellas, con el resultado de inundación. El tonto se enfadará y te dejará solo con las judías. Es la hora de cogerlas.

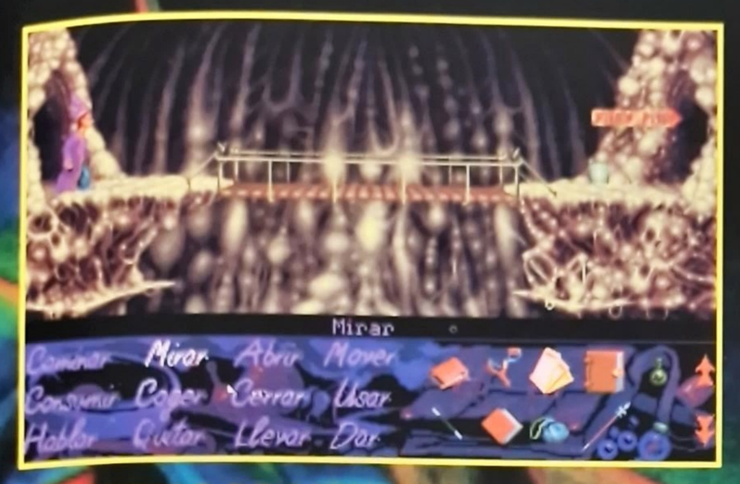














EL CASTILLO DE REPULSIVA

Al Sur de la Encrucijada de caminos, se encuentra el Castillo de Repulsiva.

Utiliza el badajo que llevas en la campana, y empujala. Una voz desde lo alto del castillo avisará que va a ayudarte, y te soltará un "largo" pelo por el cual podrás encaramarte hasta lo más alto.

Una vez allí conocerás a una bella joven semioculta por un biombo. Llega la hora de la verdad, y te pedirá un beso. Al besarla descubrirás que es una linda cerdita.

Con la cerdita en tu hombro, regresa a la aldea. En la casa de la puerta de trufa, utiliza a Repulsiva. Ella se comerá literalmente la puerta, y podrás entrar en casa. Allí coge el sombrero y el fumigador para las abejas, y utilizalos en el panal de la calle. Recoge la cera, y en la taberna habla con el mesonero de tal forma que se agache para prepararte una bebida. Utiliza la cera en el barril que hay detrás del mesonero. Este no podrá accionar el pitorro, y lo dejará en la calle, al mismo tiempo que te dará un pase de "hora feliz".

Sal a la calle, coge el barril, y detrás de la cabaña de Calipso, tira las judías en el abono. De repente y como por arte de magia, no olvides que es un lugar lleno de ella, aparecerá una hermosa sandía. Utilízala contra la tuba del músico del bosque. Al atascarse te pedirá ayuda, y te comprometes a arreglarsela en un periquete.

LA MINA DE LOS ENANOS

Antes de entrar en la mina, disfrázate con la barba y recoge la piedra que hay delante de la entrada. En ella está escrita la palabra "CERVEZA".

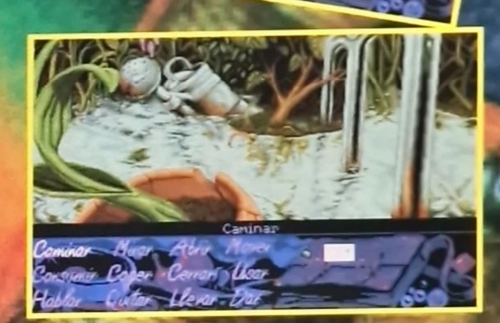
Pasa a la cueva, y un guardián te pedirá la contraseña. La contraseña es por supuesto "CERVEZA". Y es que los enanos están locos por ella, como muy pronto vas a descubrir.

El conserje es bastante antipático, y llamará al guardián para que te detenga. Sobórnale con el barril de cerveza y disfruta la fiesta junto con los demás enanos. Verás que hay uno de ellos durmiendo la mona. Hazle cosquillas con la pluma y se dará la vuelta, dejando al descubierto una llave.

La llave abre la puerta del tesoro y donde hay un tesoro hay un tesorero. Dale el pase de "hora feliz" y a cambio recibirás una hermosa gema. De regreso, recoge el gancho que hay en la zona de excavaciones.

Antes de regresar a la aldea, date una vuelta por la entrada de la ciudad de los goblins. Debajo de la piedra hay una lista de la compra. Volviendo a la pantalla de la cueva, utiliza el camino que se dirige a los pantanos y entra en la casa del Swampling.

El Swampling es el último representante de su raza que queda vivo, para alegría de las demás especies, ya que son inofensivos pero bastante pesados. Te obligará a comer una especie de potaje varias veces hasta que no puedas más, y tires el resto en tu frasco de muestra vacío.













gro que el carbón. ¿Te acuerdas de tu remedio para el resfriado? Lanzale contra el dragón, y podrás pasar sin sobresalto. Aprovecha para echar un vistazo a tu alrededor. Coge el extintor, y verás como hay cantidad de monedas de oro debajo del cuerpo del dragón pero inaccesibles.

ción Noreste y llegarás a un desfiladero. Pulsa sobre las parras, y podrás entablar conversación con un extraño personaje.

Este personaje es GOLLUM, el poseedor original del anillo "único", pero no es el verdadero, sino sólo un "fan" de Tolkien disfrazado. Dale el potaje del Swampling, y te dejará pescar.

Después de vaciar medio río de todo tipo de basura, pescas un extraño anillo, que te hace invisible.

Ahora tu principal misión es rescatar al druida de la aldea de las garras de los goblins. Para ello, en la puerta de la tienda, te introduces dentro del paquete de pedidos de los goblins. Luego te transportarán gratis.

En ese momento, el swampling se quedará sin comida e irá al pantano a por más ingredientes. Es hora de regresar a la aldea.



EL DRAGON DE LAS MONTAÑAS

Cambia al comerciante las gemas por monedas de oro, y no cedas hasta que consigas 20 al menos. Dirigete a la tienda, y dale la lista de la compra al extraño tendero con dos cabezas. Te contestará que en un momento te prepara el paquete, y aprovecha la ocasión para comprar un martillo con clavo gratis, y una botella de aguarrás.

Utiliza el mapa mágico para volver rápidamente a los pantanos. Sigue explorando, y encontrarás algunas estatuas en el paisaje nevado. Tu instinto te dice que una vez esas estatuas fueron seres vivos, y presas por algún extraño hechizo.

De repente te encuentras con un gigante dormido y el camino cortado. Ponte a tocar la tuba, y el gigante al despertar tirará el árbol que te servirá de puente. Crúzale, y llegarás a la caverna del Dragón.

El dragón está enfermo, y en vez de sonarse la nariz para limpiarse los mocos como es norma universal, lanza cada soplido de fuego que deja a Simón más ne-

Sal a la cueva y utiliza el gancho en el canto rodado. Sube por él y deja caer la cuerda con el imán por el agujero. Obtendrás unas preciadas monedas y recuerda que debes reunir 30 como mínimo.

HOMENAJE A TOLKIEN

En el cruce de caminos, toma la direc-

VILLA GOBLIN

Procura salir de la caja, si no te quieres quedar encerrado para el resto de tu vida.

Mira en el montón de cartones a tu izquierda, y encontra-

















rás tu libro de hechizos. Escoge la opción "MIRAR" en tu libro, y comprobarás como se desprende una hoja. Recoge un hueso de rata del suelo, y mete por debajo de la puerta el papel del libro, al mismo tiempo que hurgueas con el hueso en la cerradura. Al ruido del"click", recoge el papel y la llave.

Abre la puerta, y todo esto siendo invisible. Usa el anillo, si el juego no lo hace de forma automática.

Coge el cubo del pasillo y baja a la Sala de Torturas. Antes de hablar con el druida, que por cierto, está bastante "sonado", deberás meter en el gorro los caramelos y el hierro al rojo vivo.

Habla con el druida, pero como eres invisible, pensará que eres un demonio, dando lugar a uno de los diálogos más divertidos de toda la aventura.

En cuanto consigas tranquilizarle, pregúntale si tiene un plan para escapar. El te dirá acerca de sus posibilidades de convertirse en rana, cuando ve la luna llena. Ni corto ni perezoso, coloca el cubo en su cabeza y utiliza el hierro. El druida aparte de ver las estrellas, verá la luna, y se convertirá en una ranita, en busca de ayuda.

Con el alboroto, oyes a la guardia goblin que viene a inspeccionar. Los goblins además de estúpidos son cobardes, y vendrán con refuerzos para investigar la huida de la rana, digo del druida. Tú antes te habrás escondido en la dama de hierro, esperando un tiempo.



El druida ha cumplido su promesa, y te trae una lima que utilizarás con los barrotes.

EN BUSCA DEL MITHRIL PERDIDO

En la pantalla de la caverna del dragón, existe un pequeño camino al norte.

Utilízale hasta dar con una piedra que contiene un fósil en su interior. De vuelta, utiliza el detector de metales, junto a la estatua que representa al mago. El detector funciona, pero careces de medios para excavar. Pero tienes a uno que hará el trabajo por tí.

Coloca la piedra en el yunque del herrero. Esta se romperá, y obtendrás un preciado fósil. Preciado para el arqueólogo que te preguntará su procedencia. Dile que los Picos Escarpados y allí irá rápidamente con todo su equipamiento.

Cuando llegues tú, oirás al pobre arqueólogo quejarse acerca de su mala suerte, porque no ha encontrado nada. Mejor será que no te vea. Pero mira en el montón de tierra, y coge la ganga de mithril. Dásela al herrero, y a cambio de lo que sobre, te construirá una preciosa hoja de hacha.

El leñador ya tiene lo que quería. Pasa a su casa y coge la escarpia de la mesa. Utiliza el extintor en la cocina para apagar el



fuego, y mueve el gancho. Utilizarás un camino secreto hasta el almacén del leñador, y selecciona la madera de caoba.

EL BASTON MAGICO

Ya falta poco para convertirnos en mago. Entrega la madera a los gusanos, y a cambio irán contigo para ayudarte de la mejor manera posible.

De nuevo en la Torre de Repulsiva, utiliza a los gusanos sobre los tablones. Harán un agujero por tí, hasta el piso de abajo. Quita la cuña de la puerta, y utiliza la escalera por el nuevo agujero.

Una vez abajo, llegarás a una especie de cripta, cuando muevas la tumba, te horrorizarás ante el Necromante en forma de momia, portando el Bastón.















Mueve una venda suelta que tiene y acabarás rápidamente con él. Entrega el bastón, y sobre todo 30 monedas a los magos y te nombrarán oficialmente mago, así como un pequeño lote de cosas mágicas que no sirven para nada.

Ahora, y con tu nueva condición, regresa a la casa del druida para hablar con él. Te ayudará, pero el efecto del hechizo hombre-rana todavía perdura, por lo que tienes que conseguir una extraña hierba llamada ranifácea, perdida en algún lugar muy lejano.

En la casa del swampling. mueve el cofre, y abre la trampilla. Descubrirás un camino secreto hacia los pantanos. Utiliza el martillo en el tablón y llegarás a una extraña isla en forma de calavera. En lo alto, crece la ranifácea.

Antes de regresar con el druida, sigue por la pantalla donde encontraste la piedra, hasta dar con una cara de la montaña llena de escarpias para pasar. Utiliza el camino en la parte inferior de la pantalla a través de las piedras hasta dar con el árbol parlante.

A cambio de quitarle una mancha de pintura provocada por el leñador y gracias al aguarrás de la tienda, el árbol te enseñará una serie de palabras mágicas. La más importante es "SALCHICHAS". Sí, lo que has oido.

Entrega la planta al druida, y éste te confiará una poción bastante poderosa.

BATALLA MAGICA

Entra en la casa de la bruja, y al robarle la escoba, aparecerá ella con mucha mala leche. Te retará a un duelo entre magos. Aceptas, y utiliza siempre "SALCHICHAS". Ganarás el combate, y el premio que es la escoba.

Pero la bruja tiene muy mal perder y se convertirá en dragón para comerte. Con "Abracadabra" te convertirás en ratón, y podrás huir por la ratonera.

Por si no lo sabes, estás en la fase final del juego. La Torre de Sórdido nos está esperando.

En las montañas y en el camino de las escarpias, comprobarás que falta una. Utiliza la que encontraste en casa del leñador, y podrás seguir adelante. Ante el muñeco de nieve, come los caramelos de los goblins, con efectos espectaculares.



En el puente derruido utiliza la escoba. Es hora de tomar la poción, y ...

UN MUNDO DIMINUTO

Te convertirás en un gusano, perdiendo todos los objetos del inventario, a excepción de la postal, para grabar y cargar partidas. Te introduces por el agujero. Allí está tu perro para ayudarte. Al trasladarte al jardín, te guardas un pelo que tiene en la boca. Ya en el exterior, coges una piedra, una hoja y una cerilla dentro del cubo. En la orilla del charco, utiliza la hoja y la cerilla con una



hoja de lirio, para construir una balsa, y acceder así a unas semillas.

De nuevo en la orilla, utiliza las piedras con las semillas para obtener aceite, y desatascar el grifo. Más tarde con el pelo del perro, puedes mover la llave del grifo, y de esta forma, no te quedarás atascado por falta de agua.







Viaja hasta la otra orilla,y recoge al renacuajo del agua. Amenaza a la rana con matarle si no te deja paso. Devuelve el renacuajo al líquido elemento y cómete las setas.

¿Lo ves? Ya has vuelto a tu tamaño original.

LA TORRE DE SORDIDO

Arranca una rama al árbol y utilízala contra el agresivo cofre que te ataca. En esa misma habitación hay un escudo y una lanza.



En la sala de torturas, utiliza la lanza contra el cráneo. Caerá al suelo, y sólo tienes que agacharte. Existe otro pequeño cofre al otro lado de la habitación. Utiliza varias veces la palanca del bloque para romper el cofre, y extraer las velas de dentro.

Arriba, en la habitación del espejo, debes coger lo siguiente: un calcetín, un monedero, un libro, y una varita mágica. Utiliza el calcetín el monedero con el agujero de la ratonera, hasta que salga tu víctima.

Habla con el espejo y arriba con los demonios. También arriba puedes adquirir otro libro y unos productos químicos que limpiarán tu escudo. Cuelga el escudo del gancho, y vuelve a hablar con el espejo, y pídele que te enseñe el laboratorio. Descubrirás los verdaderos nombres de los demonios, ahora lee los dos libros que tienes.

Ya puedes ayudar a los demonios a devolverlos a su lugar original. Ellos te enseñarán la forma de manejar el teletransportador. El único medio para acceder al escondite de Sórdido.



UN FINAL FELIZ EN EL VOLCAN

En los fosos habla con el dependiente. De los folletos que te dé, saca la goma (no seas mal pensado), y coge la ramita, y la piedra. Puedes construir un tirachinas, otro día te contaré el chiste del tirachinas, y accionar la alarma con la piedra. El dependiente huirá asustado. Recoge las cerillas, y cruza el puente, y por último el cubo de cera.



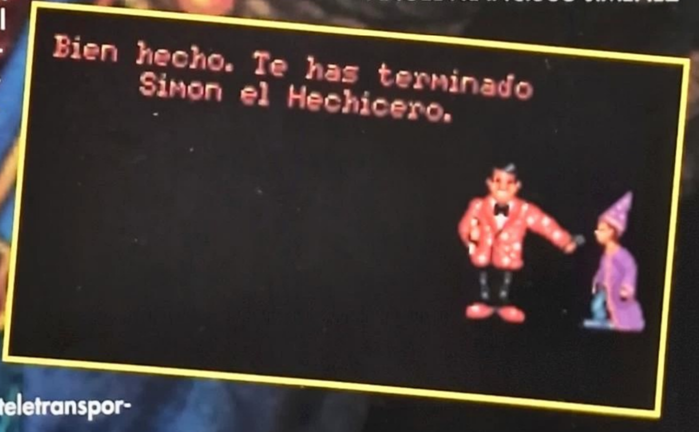
Ante ti está el malvado Sórdido. Utiliza la varita para inmovilizarle, y tira las cerillas a la lava. Chico, has despertado a todo un señor volcan.

Pero Sórdido se reanima, asi que vierte la cera al suelo, y se pegará un gran costalazo que terminará en la lava.

Lo has logrado, y de repente, un presentador de la TV, te lleva de nuevo a casa. A casa de Simón, por supuesto.

En ese instante, un nuevo agujero espacio temporal se abre detrás de tu ordenador ... y quién sabe, a lo mejor agradeces haber leído el artículo.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



Tras semanas de recopilación y búsqueda, este mes os ofrecemos la primera colección de trucos OK PC con 45 trucos, para que podáis disfrutar al máximo de todos los juegos que comentamos. Desde aquí quiero agradecer el gran esfuerzo de los colaboradores y lectores sin los cuales no sería posible esta colección.

COLECCION DE

THE LOST VIKIN

Estos son los códigos para todos los niveles del juego:



2-GRT8	14-C1RO		
3-TLPT	15-SPKS		
4-GRND	16-JMNN		
5-LLMO	17-TTRS		
6-FLOT	18-JLLY		
7-TRSS	19-PLNG		
8-PRHS	20-BTRY	26-NFL8	32-WRLR
9-CVRN	21-JNKR	27-WKYY	33-TRPD
10-BBLS	22-CBLT	28-CMBO	34-TFFF
11-VLCN	23-HOPP	29-8BLL	35-FRGT
12-QCKS	24-SMRT	30-TRDR	36-4RN4
13-PHRO	25-V8TR	31-FNTM	37-MSTR

SYNDICATE

Cuando escribas el nombre de tu Sociedad, pon lo siguiente:

NUK THEM: Para resucitar todos tus muertos.

ROB A BANK: Si quieres empezar con cien millones de créditos para compras.

WATCH THE CLOCK Si quieres acelerar el reloj, muy útil en la pantalla de desarrollo para no tardar nada en investigar.

Puedes cambiar el nombre de la Sociedad aunque ya tengas empezada una partida.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE

■ Si quieres cambiar las misiones históricas, copia fichero correspondiente del directorio \SWTOL\MIS al directorio \SWTOL. Luego ejecuta tu juego como siempre y utiliza la opción de crear/modificar misiones en la que te encontrarás la misión histórica. Tras modificarla vuelve a copiarla al directorio \SWTOL\MIS y ya está cambiada la misión.

■ Para tener toda una escuadrilla de pilotos que sean tan buenos como los que tu pilotas no tienes mas que copiar los ficheros con otros nombres. Por ejemplo si tienes un piloto ENRIQUE.USA, puedes copiarlo con COPY ENRIQUE.USA ESCOLTA.USA y tendrás un nuevo piloto idéntico al tuyo que podrás utilizar como escolta. Esto es también muy útil para guardar tus pilotos por si te matan.

WING COMMANDER I y II

Para jugar al Wing Commander teclear (respetad mayúsculas y minúsculas):

WC Origin -k

Para jugar al Wing Commander II teclear (respetad mayúsculas y minúsculas):

WC2 Origin -k



Con esto si os encontráis con naves enemigas no tenéis más que pulsar <Alt><Supr> y destruiréis a quien tengáis en el punto de mira, sea amigo o enemigo.

RICK DANGEROUS

Utilizando un editor tipo EDIT del MSDOS, crear un fichero llamado **RICK.DBG** con las siguientes líneas:

```
G266
T
G37
T
GOFE
T
ECS: 02 F3 C6 06 8C 6E 06 C3
G
T
```

Después teclear DEBUG RICK.COM<RICK.DBG y conseguiréis las preciadas vidas infinitas.



RISKY WOODS

Para obtener diversas ventajas en este juego, teclear la palabra RIP en la pantalla principal y después en el juego, pulsar de F1 a F5 para obtener más vida, más tiempo, más dinero...

TRUCOS OK PC

LEMMINGS

Códigos de los cuatro niveles del juego Lemmings.

NIVEL FUN

1 ————
2 IJJLDNCCCN
3 OHNLHCADCN
4 HNLHCIOECW
5 LDLCAJNFCK
6 DLCIJNLGCT
7 HCANNNLHCW
8 CINNLDLICJ
9 CEKHMDLJCO
10 MKHMDLCKCX
11 NHMLHCALCT
12 HMDLCIOMCJ
13 MDLCAKLNCS
14 LHCIKLOOCR
15 HCEONOLPCU
16 CMOLMDLQCV
17 CAJHLFLBOT
18 IJHLNHBCOP
19 OHLFHBADDV
20 JLNACIOEDJ
21 NNHCAKLFDS
22 NHCAKLFDS
23 HCAOLLNHDW
24 BINLLNHDW
25 BAJHMFHJDX
26 IJHMFLCKDV
27 NHMFHBALON
28 HMNHCINMDP
29 MFHBAJLNDP
30 FHBIJLMODY

NIVEL TRICKY

1 HBANLMFPDV
2 BINCMFHQDO
3 BAJHLDIBEO
4 IJHLDIBEO
5 NHLDIBADEU
6 HLDIBINEEN
7 LDIBAJLFEW
8 DIBIJLLGEP
9 IBANLLDIIEV
10 BINLLDIIEV
11 BAJHMDIJEX
12 IJHMDIBKEQ
13 NHMDIBALEN
14 HMDIBINMEW
15 MDIBAJLNEP
16 DIBIJLMOEY
17 IBANLMDPEV
18 BINLMDIQEO
19 BAJHLFIBFR
20 IJHLFIBCFK
21 NHLFIBADFX
22 HLFIBINEFQ
23 LFIBAJLFFJ
24 FIBIJLLGFS
25 IBANLLFHFP
26 BINLLFIIFY
27 BAJHMFIJFK
28 IJHMFIBKFT
29 NHMFIBALFQ
30 HMFIBINMFJ

NIVEL TAXING

1 MFIBAJLNFS
2 FIBIJLMOFL
3 IBANLMFPFY
4 BINLMFIQFR
5 FAJHLDHBGT
6 IJHLDHFCGM
7 NHLDHFADGJ
8 HLDHFADGJ
9 LDHFAJLFGL
10 DHFIJLLGGV
11 HFANLLDHGR
12 FINLLDHIGK
13 FAJHMDHJGM
14 IJHMDHFKGV
15 NHMDHFALGS
16 HMDHFINMGL
17 MDHFAJLNGV
18 DHFAJLNGV
19 HFANLMDPGK
20 FINLMDHQGT
21 FAJHLFHBHW
22 IJHLFHCHP
23 NHLFHFADHM
24 HLFHFINEHV
25 LFHFAJLFHO
26 FHFIJLLGHX
27 HFANLLFHHV
28 FINLLFHIHN
29 FAJHMFHJHP
30 IJHMFHFKHY

NIVEL MAYHEM

1 NHMFHFALHV
2 HMFHFINMHO
3 MFHFAJLNHO
4 FHFIJLMOHQ
5 HFANLMFPHN
6 FINLMFHQHW
7 FAJHLDIBIW
8 IJHLDIFCIP
9 NHLDIFADIM
10 HLDIFINEIV
11 LDIFAJLFIO
12 DIFIJLLGIX
13 IFANLLDHIM
14 FINLLDIIIN
15 FAJHMDIJIP
16 IJHMDIFKIY
17 NHMDIFALIV
18 HMDIFINMIO
19 MDIFAJLNIX
20 DIFIJLMOIQ
21 IFANLMDPIN
22 FINLMDIQIW
23 FAJHLFIBJJ
24 IJHLFIFCJS
25 NHLFIFADJP
26 HLFIFINEJY
27 LFIFAJLFFR
28 FIFIJLLGJK
29 IFANLLFHJX
30 FINLLFIIJQ

TORTUGAS NINJA

Si pulsas simultáneamente <Q><R><P> hasta que en la parte inferior de la pantalla aparezca la palabra ON, conseguirás vidas infinitas.

MAD TV

✓ Si quieres el máximo dinero en este juego tienes que ir a la última planta y alquilar y desalquilar tu estudio continuamente sin salir de la habitación. Cuando pierdas una cantidad enorme de dinero la cifra pasará a ser positiva de golpe y podrás poner esa programación tan cara que nunca te permitiste, así como comprar satélites.

✓ Si quieres disponer más rápidamente de estudios, pon películas de categoría X en las sesiones de la 18:00, 19:00 y 20:00. Antes de que empiece la emisión de las mismas, baja al tablón de anuncios y cambia el letrero tuyo por el del psiquiatra. Esto hará que un señor haga explotar la habitación del mismo dejando la habitación disponible.

MEGA LO MANIA

Estos son los códigos del juego:

2	GZIARZLIWHX
3	MKIAUZLXXSJ
4	KPIANBSXXSF
5	QAIADAMYXSL
6	QFIAVBSYXSH
7	UQHAZBSJTAT
8	SVHARDYJTAP
9	SHKAFZFMWMJ

THE BLUE BROTHERS

Si tecleas en la pantalla de presentación HOULQ y después un número y la <Barra espaciadora>, podrás ir al nivel que quieras según el número.

WOLFENSTEIN y SPEAR OF DESTINITY

Para tener todas las armas, máxima energía, llaves y munición pulsa simultáneamente MIL. La pega que tiene es que te dejará los puntos cero.

ELVIRA

■ Si quieres VIDAS INFINITAS edita el fichero **ELVMCGA.EXE** y sustituye la línea: 2E FF 0E 01 1A por 90 90 90 90.
Además en el fichero **ELVEGA.EXE** tienes que cambiar la línea 2E FF 0E 13 1A por 90 90 90 90.

■ Para conseguir energía infinita cambia en el primer fichero 2E FF 0E 10 72 por 90 90 90 90 y en el segundo fichero cambia la línea 2E FF 0E 0E 72 por 90 90 90 90.

DOOM

Para obtener ventajas en el jeugo DOOM, pulsa las siguientes teclas una detrás de otra, no simultáneamente:

IDKFA	Para tener todas las armas al máximo.
IDDQD	Modo invencible.
IDTD	Ver el mapa completo.
IDBEHOLD	De todo un poco (invulnerabilidad, fuerza, invisible...).

SIM CITY

Pulsa simultáneamente la palabra FUNDS y obtendrás una buena cantidad de dinero extra, pero no lo hagas muy seguido ya que puedes recibir un terremoto como castigo.

LEGENDS OF VALOUR

Si cambias en el fichero **LOV_1.SAV** la línea 0B1F por 0F y 0B20 por 27 obtendrés el máximo número de piezas de oro.

El **"1"** del nombre del fichero tenéis que vaiarlo según donde guardéis la última partida que salvéis.

EPIC

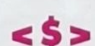
Estos son los códigos del juego:

1 AURIGA
2 CEPHEUS/APUS
3 MUSICA
4 PYXIS
5 CETUS
6 FORMAX
7 CAELUM
8 CORVUS



RAILROAD y RAILROAD DELUXE

Si en la pantalla F1, en la que se ve el continente entero, pulsas el signo



obtendrás dinero extra cada vez que lo pulses. Si estás en modo pausa no se te actualizará la cifra directamente.
Ten cuidado pues si te pasas puedes convertir la cifra en negativa.

DEFENDED OF THE CROWN

Si cuando se esté cargando una batalla pulsáis **<R>**, obtendréis 1024 caballeros (knights) si seleccionáis el modo de ataque normal o el de defensa.

EPIC PINBALL

Para conseguir seis bolas en cada partida, una vez que hayáis elegido una pantalla, id al menú de opciones y pulsar F1.

BATTLE ISLAND

Estos son los códigos en el modo un jugador, los que tienen un asterisco están especialmente recomendados:

1 CONRA	9 *MAGIC
2 PHASE	10 *SPACE
3 EXOTY	11 VALEY
4 MOUNTS	12 TESTY
5 FIGHT	13 TERRA
6 RUSTY	14 SLAVE
7 FIFTH	15 NEVER
8 VESUV	16 RIVER

POPULOUS

Para ir directamente al **NIVEL 999** no tenéis más que pulsar en la pantalla de presentación la siguiente secuencia de teclas:

.........KILLUSPAL.........

COMO´S COSMIC ADVENTURE

Para conseguir 9 bombas y la máxima energía pulsar la siguiente secuencia:

<C><0><F10>.

REBEL ASSAULT-CD

Estas son las palabras claves del juego, se enumeran del nivel más bajo de dificultad al más alto por cada capítulo:



Capítulo 4
FALCON, BIGGS, ACKBAR

Capítulo 7
ANOAT, KAIBURR, FORNAX

Capítulo 11
YUZZUM, MYNOCK, BESPIN

Capítulo 15
BRIGIA, DAGOBAH, KESSEL

Victoria final
GREEDO, MIMBAN, ORGANA

BATTLE ISLAND

(Disco escenarios uno)

Estos son los códigos en el modo un jugador, los que tienen un asterisco están especialmente recomendados:

1	BLOCK
2	WATCH
3	*LAGUN
4	BIRMA
5	SERPT
6	RAMBO
7	YUKON
8	POINT
9	*FROGS
10	ITALY
11	LINES
12	VARUS
13	SOUND
14	WEAK
15	*NIPON
16	*FLAIR
17	ARROW
18	KORSO
19	NOUTH
20	FJORD
21	DONOR
22	LEYES
23	JUMPY
24	WERFT
25	WINIT

ELITE

Si quieres que te regalen una buen cantidad de misiles no tienes más que comprar uno cuando se te agoten, salir de la estación espacil sin disparar, entrar de nuevo y vender ese misil que acabáis de comprar, salir de nuevo de la estación hacia el espacio y pulsar **<M>.**

METAL MUTANT

Para obtener vidas infinitas no tienes más que pulsar

<Control><Mayús><T>.

Si en vez la **<T>**, usas **<B>** lo que obtendrás es energía infinita.

ANOTHER WORLD

Estas son las claves de las diferentes zonas del juego:

1 LDKD	9 DDRX
2 HTDC	10 HRTB
3 CLLD	11 BRTD
4 LBKG	12 TFBB
5 XDDJ	13 TXHF
6 FXLC	14 CKJL
7 KRFK	15 LFCK
8 KLFB	



DUKE NUKEM

Si mantienes las teclas **<AvPág>** y **<Retroceso>**, conseguirás todas las llaves y la máxima potencia de disparo.

ELF

En el juego pulsa la pausa y luego teclea **HIGHLANDER**, el borde de la pantalla emitirá un destello. Pulsa luego **I, E, M o S**, para obtener diferentes ventajas, desde vidas infinitas hasta saltos de fase.

CAESAR

Si construyes canales en vez de muros en la sección de planificación de la ciudad, ahorrarás dinero y los enemigos tampoco podrán atravesarlos.

GLOBAL EFFECT

Para conseguir energía adicional en este juego tienes que esperar a gastar toda la enrgía y grabar el juego.

Sales al MSDOS, vuelves a entrar en el juego y al recuperar la partida obtendrás más poder.



BUDOKAN

Si colocas tu luchador en la esquina inferior derecha de la habitación de entrenamiento y pulsas la tecla **<B>** jugarás a un juego diferente tipo Arkanoid.

GOLDEN AXE

Si en la pantalla de selección de personajes pulsas con el teclado normal (no el numérico) un número del 1 al 8, irás directamente a ese nivel.

ROCKETEER

Estas son las claves del juego Rocketeer:

1 **PILOT**
2 **SHOOTOUT**
3 **CHASE**
4 **RESCUE**
5 **BANSHEES**

GOODY

Para tener vidas infinitas sólo hay que pulsar simultáneamente la letras

GOODY.

DRAGON'S LAIR

En la primera pantalla, en el momento en que las serpientes salen del foso, pulsa la tecla <Esc> y irás directamente al último nivel.

MAD MIX

Si ejecutas el juego con **MADMIX.GMT** obtendrás vidas infinitas.

FIRST SAMURAI

Desde el directorio del juego teclea **SAMVGAn.COM,** donde "n" es un número del 1 al 4 que te permitirá ir a diferentes niveles.

INCA

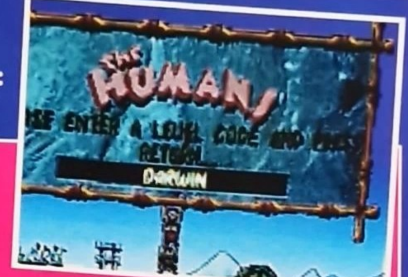
Si en el vuelo pulsas a la vez **<Esc>,<Mayús Izda>** y **<Mayús Dcha>,** podrás superar la fase en la que te encuentres. Este truco funciona sólo en las fases de vuelo.

GREMLINS 2

Si tecleas **SINATRA** en la tabla de puntuaciones obtendrás 90 vidas, con las teclas de función puedes seleccionar el nivel en el que jugar.

HUMANS

Estas son las claves de los diversos nivlees del juego:



1 DARWIN
2 ANDIE PANDY
3 GET A LIFE
4 CARLOS
5 HOWIE
6 MOOBLE
7 CSL
8 THE HUMBLE ONE
9 PIXIE
10 MILESTONE
11 WAR
12 JMCKINNON
13 UNLUCKY
14 BLUE MONEY
15 RED DWARF
16 BAD TASTE
17 THE KITCHEN
18 CJ
19 SORT IT OUT
20 SMART
21 VILLA3BORO2
22 EARLY MORNING
23 BORO4LEEDS1
24 EASY LIFE
25 JIMS TIES
26 PARKVIEW
27 NICENEASY
28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MAC
31 RAVING BURK
32 YOU GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE
39 PAYDAY
40 BANANNA MOON
41 BONUS
42 BOUNCING
43 NO MONEY
44 A S F
45 VISION
46 SISTERS
47 FAST FASHION
48 CARGO
49 RAB C NESBITT
50 RANGERS
51 RAINBOW
52 DOODY
53 MIGHTY BAZ
54 TIRED
55 CONSOLIDATED
56 SATY HAPPY
57 AMERICA
58 ANOTHER SAY
59 ISOLATION
60 PROMISED LAND
61 DEMOSLATE
62 BIG RAB
63 MIAMI VICE
64 MARGARET N
65 A34732473
66 HELP ME
67 THE EXILES
68 EIGHTLANDS
69 WINE AND DINDE
70 NIN
71 TECHNOPHOBE
72 GETTINGS THERE
73 TIME IS
74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS
76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE
78 HERES TO A
79 NETTER LIFE
80 BYE BYE BYE

OPERATION WOLF

Si pulsas F10 en la tabla de records, después durante el juego no tienes más que pulsar:

F7 Para ganar munición extra.
F8 Para pasar al siguiente nivel.
F9 Para obtenr inmunidad.

IVINGSTONE SUPONGO y LAST MISION

Si tecleas **OPERA** simultaneamente durante la partida obtendrás vidas infinitas.

LITIL DIVIL

Si en vez de utilizar DIVIL para ejecutar el programa, utilizas:

divil MEANING

Obtendrás energía extra cada vez que pulses **<Mayús><T>.**



GRAN CONCU
SPEED RA

PARTICIPA CON SPEED RACER
Y GANA UN *KIT MULTIMEDIA* COMPUESTO DE:

- ✔ UNIDAD CD-ROM
- ✔ TARJETA DE SONIDO
- ✔ UN LOTE DE TRES TITULOS EN CD-ROM







Enviar vuestras respuestas especificando el nombre del concurso a:



OK PC (SPEED RACER)
Editorial Nueva Prensa
Pza del Ecuador-2, 1ºB
28016 MADRID

URSO
CER

SPEED RACER

in The Challenge of Racer X™

ACCOLADE

BASES CONCURSO

* La duración del concurso será de dos meses durante los números 20 y 21.

* La lista de ganadores se publicará en el número 23 de esta revista.

* Pon tus datos con letras mayúsculas, incluyendo el número de teléfono.



PREGUNTAS

1. ¿En cuantos circuitos diferentes puede competir Speed Racer?
() 1
() 6
()20

2. ¿Cómo se llama el coche de Speed Racer?
() Mach 5
() Jaguar
() Batmóvil

3. ¿A qué velocidad puedes conducir el coche?
() Más de 200 MPH
() Más de 500 MPH
() Más de 5000 MPH





CUADRO TECNICO:

- OK Pack Games-CD: LEMMINGS & ¡OH NO! MORE LEMMINGS-CD
- Tipo: PUZLE, INTELIGENCIA
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:

- VGA, EGA, CGA, Tandy 16 colores
- 512 Kb de RAM
- Joystick, teclado o ratón
- Sound Blaster, Adlib y banda sonora en CD-Audio
- Disco duro mínimo 37 Kb

Suben, bajan, vuelan, pican, excavan y hacen lo imposible por llegar a la puerta de salida de cada nivel. Eso sí, un poco torpes son y aunque parezca mentira, con estos simpáticos amiguitos que pululan día y noche a través de la pantalla, se hace "carne" el tan traído y llevado refrán español "¿no querías caldo?... Pues toma: ¡dos tazas!"

¿MELINGS? ¿L
¡¡¡LEMMING

No voy ahora a descubriros en éste artículo el fenómeno social, dentro del mundo de los juegos para PC, que ha supuesto el lanzamiento de Lemmings. La verdad es que reúne las características propias de los candidatos a ser los mejores aceptados por el público.

El hecho de ser un juego carente de complicaciones a primera vista, que además tiene un manejo que no puede ser más sencillo, y está sazonado con los ingredientes necesarios para hacer que cree adicción, aun siendo un juego -como he dicho- bastante simple en su concepción, nos lleva a preguntarnos ¿cuál es el secreto que se esconde detrás de ésta droga beneficiosa?

Como podrán saber aquellos que vienen leyendo con cierta periodicidad cada uno de mis artículos, siempre he abogado por aquellos juegos cuya principal virtud -sin menospreciar a los demás-, era la de la sencillez. Es cierto que hay juegos impresionantes que también apetece jugar, y la mayoría de las veces, a la hora de pasar el rato, preferimos aquellos, pero normalmente adolecen de un exceso de "perfeccionamiento" diría yo.

Como mi trabajo consiste en analizar las novedades, jugarlas, y opinar sobre ellas, en determinados momentos hechas de menos la belleza y el atractivo de lo simple, que diría Einstein. Toda su vida la dedicó a la búsqueda de un axioma sencillo y perfecto que explicase la complejidad del Universo. No lo encontró, pero eso no quiere decir que no exista, cuestión ésta de la que Einstein estaba convencido.















MAS LEMMINGS QUE NUNCA

Básicamente, el pack que nos ofrece Psygnosis, es idéntico en los dos casos, ya estemos jugando con Lemmings o con ¡Oh no! More Lemmings.

Son como una cadena que contiene lo mismo, pero con distintos niveles, claro está. Yo creo que el secreto oculto de Lemmings estriba en varios puntos como es su facilidad de manejo.

El mecanismo del juego, es bastante simple y lo voy a explicar para aquellos de vosotros que nunca habéis tenido la oportunidad de jugar. Veréis, se trata de hacer de Angeles de la Guarda de unos









seres torpes en extremo. Ellos entran a la pantalla por una compuerta, y ésta pantalla, se encuentra repleta de obstáculos que los pequeños deben salvar para poder llegar a la puerta de salida, que se encuentra en un lugar de difícil acceso en la pantalla. No es necesario que lleguen todos para que tengas por buena la partida, pero al comenzar, en los marcadores, se te va a señalar un porcentaje de Lemmings que deben llegar sanos y salvos a su destino. Como casi no tienen cerebro, ellos van a estar en contínuo movimiento todo el tiempo, avanzando en algunas ocasiones hacia una muerte segura, porque son como máquinas a las que se les hubiera dado cuerda y no pudieran pararse ante nada ni ante nadie.



Tienes un menú en el que puedes elegir jugar uno o dos jugadores -con lemmings de distintos colores-, comenzar un nivel nuevo, opciones para la música, exit y una opción un tanto extraña que te viene dada con nombres en inglés que significan loco, salvaje, malicioso, etc... ¿qué es ésto? Esto es, por decirlo de alguna forma, el grado de dificultad añadida con que quieres que se dote a la partida que vas a comenzar



Tanto en el primer nivel que aparezca, como en los subsiguientes los Lemmings, reciben órdenes de una tabla de iconos que tienes en la parte de abajo de la pantalla de tu monitor. Cuando necesites que excaven un túnel, que trepen, construyan puentes, exploten -fíjate si son inocentes que se suicidan si tú se lo mandas-, etc... eliges la opción correspondiente, sobre la cual estará el número de aquellas posibilidades que tienes para ordenar tal acción. Por ejemplo, si encima del constructor de puentes, aparece el numero 12, es porque en cuanto mandes a 12 Lemmings construir, un décimo tercero, ya no te obedecerá porque no te quedan opciones.





Esto ocurre en toda la tabla de iconos ¿entendido? Pues bien, con esas palabras en inglés que viene a decirnos el grado de dificultad que queremos, lo que ocurre es













que además de ser las pantallas más complicadas, se restringen los números que hay encima de los iconos de la tabla inferior, e incluso en algunos casos desaparecen, con lo cual debes ingeniártelas para sobrevivir sin que tus protegidos puedan efectuar algunas de las actividades que pueden llevar a cabo en otros niveles de menor dificultad.

Otra de las razones por las que éste juego es tan bien recibido es por la cantidad de niveles a superar. No me neguéis que os encanta superar niveles, porque creo que desde que el hombre es hombre, si hubieran existido los juegos para PC, aún seguiría la producción de juegos para superar niveles.

En Lemmings, cada nivel tiene una palabra clave que debéis anotar cuando queráis entrar en uno de ellos, porque si no, deberás jugar todas las partidas cada vez que enciendas tu ordenador, sin avanzar prácticamente nada.

LOS ICONOS

Te he hablado de los iconos que te permitirán ordenas lo que quieras a tus Lemmings, pero voy a concretarlos enseguida, de izquierda a derecha en la parte inferior de la pantalla:

- **SUSTRACION:** Reduce el ritmo de salida de los Lemmings
- **ADICCION:** Aumenta el ritmo de salida.
- **TREPAR:** Hace que tus Lemmings salven obstáculos como muros, paredes, columnas, etc, trepando por ellas.
- **CAIDA AL VACIO:** Los Lemmings pueden soportar caídas de considerable altura, sin sufrir ningún daño, pero cuando la altura es excesiva, pueden matarse en la caída. Para que ello no ocurra, éste icono te permite darles un paraguas para que puedan tener así, un singular paracaídas.
- **EXPLOSIVO:** Para que se suiciden y al explotar hagan un hoyo en el terreno o las paredes que le rodean.
- **MURO LEMMINGS:** A veces necesitarás un Lemmings que detenga a los demás en su trayectoria suicida: éste icono te permite poner a uno de ellos para que los detenga.
- **ARQUITECTO:** Sirve para construir puentes por los que puedan acceder a determinados sitios imposibles.



- **EXCAVADOR:** Para excavar túneles horizontales.
- **EXCAVAR HACIA ABAJO:** El Lemmings que sea mandado por éste icono, tendrá que excavar hacia abajo.
- **HUELLAS:** Es la pausa.
- **HONGO NUCLEAR:** Con él, se suicidan todos los Lemmings. Por si te rindes.

Bueno, creo que con éstos apuntes, tendrás bastante para ir familiarizándote con el juego. En todo momento habrá un marcador indicándote cuántos Lemmings te faltan para que el nivel se te dé por válido y cuantos tienes, que son los que van escapando.



No me queda más que desearte muy buena suerte en tu empresa, y que consigas sobretodo pasar un buen rato, que será de lo más agradable. Habrás tenido oportunidad de jugar con pocos juegos como éste: ¡Es el Rey!

JOSE VILLALBA MEDINA









LOS SIETE PECA DEL MS-DOS

En nuestra vida como usuarios de ordenadores personales nos hemos encontrado más de una vez con situaciones de mal funcionamiento del sistema o de mensajes de error del ordenador que en principio somos incapaces de resolver. Desde estas líneas, intentaremos dar solución a las situaciones de error o mal funcionamiento más frecuentes.

¿Es usted uno de esos usuarios de ordenador personal a quien le da miedo poner sus dedos sobre el teclado? ¿Ha tenido alguna vez la sensación de estar enfrentándose con fuerzas sobrenaturales cada vez que intentaba ponerse a trabajar con un PC? ¿Tal vez piensa que tras un PC existen pequeños diablillos maquiavélicos, pérfidos y astutos, que están esperando cualquier momento de descuido para actuar en su contra? Si estos son sus sentimientos, no se preocupe, ¡bienvenido a la familia de los asustados, oprimidos e insatisfechos usuarios del PC!

En sus orígenes, la informática personal tenía como objetivo acelerar y facilitar la realización de los trabajos repetitivos que pudiera realizar en su negocio, oficina u hogar. El PC era la solución para sus:

- Problemas de mecanografiado de cartas, documentos e informes. Para eso existen numerosos programas de procesamiento de textos.

- Problemas de realización de cálculos, control de facturas e impagados. El PC le iba a ayudar a realizar la contabilidad de su empresa o de su hogar. Para eso existen en el mercado numerosos programas de hoja de cálculo.

- Problemas de gestión de grandes cantidades de información: altas y bajas de personal, artículos en almacén, agendas personales, listados de clientes y un largo etcétera. Ya no tenía que preocuparse más, para eso están los programas de bases de datos.

La lista de problemas que su PC le iba a solucionar era realmente extensa (no hay que olvidarse de los paquetes gráficos, matemáticos, educativos e, incluso, de entretenimiento) pero cuando después de mucho pensárselo se decidió por fin a adquirir un ordenador personal fue cuando realmente comenzaron a producirse los problemas.

En primer lugar, los elementos del PC que acaba de comprar suelen venir pulcramente embalados en varias cajas de diferentes tamaños. Pero parece que el vendedor del mismo tuvo un imperdonable olvido. En lugar de dejarlo en la puerta de su oficina o domicilio acompañado de una bella señorita o de un distinguido caballero dispuestos a echarnos una mano para resolver cualquier duda que pudiera surgir, el único contacto con un "técnico en informática" suele ser cuando tenemos que firmarle el albarán

de entrega al transportista que nos trae la mercancía.

Y aquí empiezan los auténticos problemas. ¿Lo desembalo yo sólo o espero a que venga el técnico de la tienda que me ha vendido este cacharro? Una vez transcurridos diez días y viendo que nadie se digna a venir por nuestro domicilio o empresa nos decidimos a abrir los paquetes. Desde luego lo que descubrimos nos impresiona favorable-

DOS CAPITALES

mente: un monitor impoluto; una caja rectangular (voluminosa y pesada) llena de botoncitos y conectores; el teclado (al que reconocemos inmediatamente, posiblemente por su parecido con una máquina de escribir, hecho éste que nos llena de alegría y nos reafirma en nuestra sabiduría); la impresora pesada como ella sola y poseedora de tanto misterio y hermetismo que nos parece estar contemplando la solución a todos nuestros problemas; y, en ocasiones, el pequeño dispositivo, prácticamente todo cable, que algún iluminado nos dice que se denomina ratón.

La cotemplación de tanta belleza nos obnuvila pero algo malo nos empezamos a temer cuando nos damos cuenta de la existencia de, al menos, siete cables que carecen de toda marca e información. ¡Pero qué pasa! ¿entonces no es suficiente con poner todos los elementos juntos y en posición vertical (salvo el teclado, ¡por supuesto!) para que las cosas comiencen a funcionar por sí solas. Es en ese momento cuando definitivamente nos planteamos si hemos hecho, en realidad, una buena inversión.

Cuando finalmente conseguimos conectar todos los elementos con la inestimable ayuda de un vecino (apasionado de los cacharros electrónicos), de un compañero de oficina (que ha seguido un máster por correspondencia en informática de dos semanas de duración) o de alguien que casualmente pasaba por allí (y que se autodenomina "Consultor informático e ingeniero de software" y que además de llenarnos la cabeza de palabras extrañas lo único que nos hace es aliviarnos aún más nuestra cartera) vemos que el problema al que nos enfrentamos es más grave que el que creíamos en un principio.

Encendemos el ordenador y, con suerte si es que tenía el sistema operativo instalado, lo único que vemos es un odioso simbolito:

C>

¿Dónde están los programas de aplicación que nos iban a resolver todos los problemas? ¿No venían en el disco duro?

Esta historia es tan larga como lo ha sido nuestra propia historia, la historia de cada uno. Todos en mayor o menor medida hemos tenido una experiencia similar y lo que en principio parecía ser la solución de nuestro trabajo se convierte en un pesado trasto, que ocupa un lugar precioso en nuestro despacho, rodeado por un montón de manuales y disquetes que amenazan con quitarnos el poco tiempo libre que nos queda.

El resultado final varía según nuestra situación:

- Si somos empresarios, el PC simplemente, nos duplicará el trabajo que tendremos que seguir realizando con los métodos tradicionales de siempre con las personas de siempre y, por otro lado, utilizando el ordenador (para lo cual habremos tenido que contratar a una persona experta en su manejo).

- Si nos han comprado un PC para colocarlo encima de nuestra mesa de la oficina como resultado tenemos: menos espacio libre para trabajar, una amenaza que nos mira silenciosa y que parece siempre dispuesta a ponernos en evidencia y, en las ocasiones más favorables, un entretenido compañero de juegos.

- Si compramos el PC para nuestra casa con la esperanza que nos ayudará a llevar las pequeñas tareas domésticas lo único que conseguimos suele ser una pérdida de tiempo libre, una reducción en nuestra cuenta corriente, un inestimable compañero de juegos y un mueble más del que siempre podemos fardar y que enseñamos con gran orgullo a todos los amigos y familiares que vienen por casa.

Además, un hecho que empeora el ya de por sí difícil manejo del ordenador personal, es su innata rebeldía a funcionar como debiera de hacerlo. En un principio, nuestra mente no alcanza a vislumbrar la cantidad de disgustos, pérdidas de información, situaciones de estrés y fuertes dolores de cabeza que nos va a producir en un futuro nuestro ordenador personal:

- Pérdidas de datos y de horas de trabajo porque de alguna forma se han borrado o corrompido los ficheros del disco duro.

- El disco duro, de repente, se niega a funcionar correctamente y hay que volver a formatearlo (o se pierde su configuración porque se acaba la pila del ordenador, etc.).

- El ordenador no reconoce el sistema operativo, hay que utilizar un disquete del sistema ¿¡dónde demonios los puse!?

- ¡Tenemos un virus a bordo! ¿¡Quién es el responsable!?

- ¿¡Qué le pasa a esta impresora que ahora se niega a imprimir?!

El listado se podría extender cuasi hasta el infinito, lo que demuestra que el ordenador personal tiene poca misericordia de nosotros. Ahora que habíamos pasado la fase inicial de desconcierto total y que fuimos capaces de encender el ordenador, de instalar algunos programas e, incluso, de manejarlos con cierta soltura, ahora nos encontramos con que el PC falla y que, en ocasiones, parece tener un cierto comportamiento errático.

Bueno, pues si tú, amigo lector te encuentras en esta situación, esta serie de artículos que ahora comienzan están especialmente dedicados para tí. En estas páginas podrás encontrar la forma de resolver los conflictos que aparecen con mayor frecuencia cuando se trabaja intensivamente con un PC: desde errores del sistema operativo, fallos de periféricos (unidades de disquetes o de discos duros, impresoras, ratón, etc.), problemas con los programas más utilizados, todo ello medido desde una perspectiva del sistema operativo MS-DOS.

Esperamos abordar los problemas más interesantes y, que de alguna forma, le ayuden a resolver sus propios conflictos con ese malvado bicho llamado ordenador personal. No se deje vencer por los problemas y, al final, podrá sacarle a su PC incluso más partido del que hubiera podido suponer en un principio, cuando se decidió a comprarlo o cuando se lo instalaron en su mesa.

LOS SIETE PECADOS CAPITALES DEL ORDENADOR

Comencemos por el principio, ¿cuáles son los errores de funcionamiento más comunes y de más fácil solución de nuestro ordenador personal? Aquí va una lista con los siete errores más frecuentes. Sus soluciones, en ocasiones, son obvias pero nunca está de más volver a recordarlas.

1.- EL ORDENADOR NO QUIERE PONERSE EN MARCHA

¿Seguro que le ha dado al botón correcto? En muchos PC el botón *Turbo* (para variar la velocidad con la que trabaja el procesador) está excesivamente cerca del botón de encendido.

Otra frecuente fuente de sustos es la desconexión del cable de alimentación de energía eléctrica. Cuando el PC no se encienda compruebe que el enchufe está correctamente conectado a la red eléctrica y que el otro extremo del cable está correctamente introducido en el conector del PC.

Otro posible motivo puede ser que nuestro enchufe de la pared se haya quedado sin corriente. Compruebe este hecho y mire si dispone de algún fusible que haya saltado por una sobrecarga.

En caso de que ninguna de éstas sea la causa de que el ordenador no reciba corriente eléctrica los motivos pueden ser más serios:

- El cable de conexión del ordenador a la red puede estar roto, compruébelo utilizando otro cable.

- La fuente de alimentación de su PC (situada en el interior de éste) puede estar rota. En este caso, la única solución es avisar a un técnico.

- Si su PC hace ruido pero no aparece nada en el monitor, el problema puede residir en este elemento. Pruebe a utilizar otro monitor de un PC cercano y prepárase también a llamar al técnico.

2.- QUÉ HACER CUANDO EL PC SE QUEDA COLGADO

El estado de aparente indiferencia al mundo exterior en que suele caer, de tiempo en tiempo, su ordenador puede deberse a diversos factores. Por ejemplo, uno de los más comunes y que en ocasiones nos dispensa los sustos más graves es la desconexión accidental del teclado de la unidad central. Nada parece funcionar, el ordenador no responde a nuestras pulsaciones de teclas y aunque apagamos y encendemos el ordenador varias veces, aquello no parece funcionar. Muchas veces, la solución a esta situación consiste simplemente en apretar con fuerza en su conector (situado con frecuencia en la parte posterior de la unidad principal) la clavija situada al otro extremo del cable del teclado. Hecho esto, todo parece funcionar a las mil maravillas.

En otras ocasiones, el error suele encontrarse en el programa que estamos ejecutando. Un bucle infinito o un problema en el código pueden hacer que nuestro ordenador deje de responder a nuestras órdenes. En este caso, reinicializar el ordenador, pulsando conjuntamente las teclas **[Ctrl][Alt][Supr]** suele ser medida suficiente. Si el ordenador tampoco responde a esta acción habrá que pulsar el botón de *reset* del ordenador.

El mayor problema de esta situación suele ser la pérdida de datos y de trabajo que conlleva, por lo que, una vez más, debemos acostumbrarnos a grabar periódicamente nuestro trabajo en el disco duro.

3.- HABILMENTE, HEMOS BORRADO UN FICHERO QUE NECESITABAMOS

No hay nada más penoso que darnos cuenta que hemos borrado inadvertidamente, o que alguien lo ha hecho por nosotros, un fichero que nos era de utilidad. Hasta la versión 5.0 del MS-DOS no podíamos hacer nada para recuperarlo, salvo utilizar alguno de los programas comerciales de utilidades que existieran en el mercado (las famosas Utilidades Norton o las Pc-Tools). Afortunadamente, a partir de las versiones 5.0 y 6.0 del MS-DOS, el sistema operativo cuenta con su propio programa para recuperar ficheros borrados.

En caso de que nos encontremos en esta situación, bastará con que ejecutemos el comando:

undelete *nombre_fichero*

si es que recordamos el nombre del fichero. En caso contrario deberemos ejecutar el comando sin parámetros:

undelete

el sistema operativo irá mostrando uno por uno todos los ficheros que han sido borrados recientemente y que estuvieran contenidos en el directorio desde el que hemos ejecutado el comando. Deberá introducir la letra inicial del fichero que desee recuperar.

4.- HEMOS FORMATEADO UN DISQUETE QUE CONTENIA VALIOSA INFORMACION

Suele ser otro problema bastante habitual. De nuevo tenemos que hacer una diferenciación temporal. Si su sistema operativo es anterior a la versión 5.0 no le quedará más remedio que utilizar un programa comercial de utilidades. Si su sistema operativo es la versión 5.0 o una posterior podrá utilizar el comando UNFORMAT. Este comando tiene la siguiente sintaxis:

UNFORMAT *unidad:*

siendo *unidad:* el nombre de la unidad cuyo formato desea recuperar (A:, B:, C:, etc.).

Este comando le permitirá recuperar el formato de su disquete y, con él, los ficheros que almacenaba. No siempre es posible realizar esta operación. Es conveniente ejecutar el comando UNFORMAT inmediatamente después de realizar la operación de formateo. Existen ciertas condiciones en las que no se podrá restaurar el contenido de un disquete, como cuando ejecuta el comando FORMAT con el modificador /u (formato denominado incondicional que no crea el fichero de seguridad). Tampoco podrá recuperar el contenido de un disquete cuando le dé un formato con otra capacidad de almacenamiento, por ejemplo, si originalmente el disquete tenía una capacidad de 1,2 Mb y lo formatea a 360 Kb no podrá recuperar su contenido.

5.- RECIBIMOS EL MENSAJE COMANDO O NOMBRE DE ARCHIVO INCORRECTO

Hemos escrito un comando que el sistema operativo es incapaz de encontrar. El motivo de este error puede ser múltiple aunque la causa más normal es que hayamos escrito incorrectamente un determinado comando. En este caso, la forma más correcta de actuar es teclearlo de nuevo, poniendo la máxima atención en lo que escribimos.

Si estamos seguros que hemos tecleado correctamente el comando (cuando hablamos de comando nos referimos no sólo a los comandos del sistema operativo sino también a los nombres de los programas comerciales instalados en nuestro ordenador) el motivo del error puede ser que no nos hallemos en el directorio que lo almacena.

Por ejemplo, si desea ejecutar el programa 1-2-3, teclea el nombre 123 y como única respuesta recibe de su ordenador el mensaje:

Comando o nombre de archivo incorrecto

será que no se encuentra en el directorio que contiene a dicho programa (por ejemplo C:\123).

Sitúese en ese directorio, utilizando el comando:

cd c:\123

y vuelva a ejecutar el nombre del programa.

Si está acostumbrado a ejecutar el programa desde cualquier directorio será porque el nombre de ese directorio está contenido en la variable *PATH*. Si en un momento dado este sistema le deja de funcionar será porque alguien ha modificado el valor de esta variable del entorno del MS-DOS.

Por último, si nada de esto parece funcionar, será porque alguien habrá borrado inadvertidamente el comando o el programa. Tendrá que utilizar el truco comentado en el apartado anterior.

Este mensaje es similar a:

Archivo no se encontró

por ejemplo cuando intenta copiar un fichero de un lugar a otro. El diagnóstico de este mensaje es en todo igual al anterior. Pruebe a reescribir el nombre del fichero, active el directorio que lo contiene o recupérelo en el caso de que lo haya borrado de forma inadvertida.

6.- EN SU MONITOR APARECE EL MENSAJE NON-SYSTEM DISK OR DISK ERROR

Este mensaje de error puede tener dos causas y consecuencias bien distintas. El primer motivo puede ser que sin darnos cuenta hayamos puesto en marcha el ordenador con un disquete introducido en la unidad A:. La solución en este caso es sencilla, bastará con extraer de dicha unidad el disquete que nos ha provocado el infarto y pulsar la tecla **[Intro].**

La segunda posible causa es bastante más grave, si no hay ningún disquete en la disquetera la posible causa de este mensaje de error es que el disco duro tenga un problema serio. Vuelva a apagar y encender el ordenador por si se tratara de un problema de posicionamiento de las cabezas de lectura del disco duro, si el problema persiste será que el disco duro ha perdido el sistema operativo. Los motivos pueden ser muy variados. La primera medida que hay que adoptar es introducir un disquete que contenga los ficheros del sistema operativo (IO.SYS, MSDOS.SYS y el COMMAND.COM). Una vez puesto en marcha correctamente el ordenador, ver si puede activar la unidad C:, en caso de que el ordenador reconozca la unidad vuelva a transferir los ficheros del sistema al disco duro utilizando el comando SYS. A continuación copie de nuevo el sistema operativo en su disco duro.

Si su ordenador no reconoce la unidad C: puede que sea porque se ha perdido la configuración inicial de su PC por causa de que se agotó la batería del reloj del ordenador o bien porque se ha estropeado su disco duro o el controlador del disco. En cualquier caso llame al equipo técnico habitual.

7.- RECIBE EL MENSAJE: ANULAR, REPETIR, DESCARTAR?

Recibirá este mensaje cuando el MS-DOS intenta ejecutar un determinado comando u operación pero no puede hacerlo. Normalmente antes de este comando recibirá otro que le situará sobre la pista, por ejemplo:

No está lista leyendo unidad A
Anular, Repetir, Descartar?

En este caso es que simplemente ha intentado activar la unidad de disquete y no había ningún disquete dentro.

Pulsando **[A]**, Anulará la operación que estaba intentando hacer, volverá al sistema operativo.

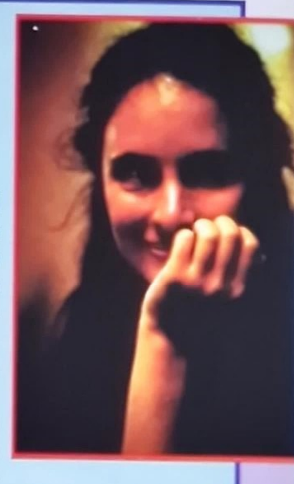
Pulsando **[R]**, se volverá a Repetir la operación, por ejemplo, en el caso anterior, puede que simplemente haya dejado abierta la puerta de la unidad. Bastará con cerrarla y pulsar **[R]** para repetir el comando.

Si pulsa **[D]**, el sistema operativo Descartará la operación que ha llevado al error y continuará ejecutando normalmente el resto del comando.

Esto es todo por el momento, en próximos artículos analizaremos en mayor profundidad problemas más particulares.

JORGE RODRIGUEZ VEGA

CINE



SHORT CUTS

Robert Altman vuelve al ataque como director de Short Cuts. Este director ya se hizo famoso en películas como "El juego de Hollywood", recientemente galardonada en Cannes, o la serie M*A*S*H.
Esta última película está formada por varias historias entrelazadas, como si se estuviesen viendo varías películas al mismo tiempo y está basada en ocho historias y un poema del conocido Raymon Carver. Su título ha sido traducido como Historías Cruzadas y es debido a su peculiar trama entremezclada de varias parejas.

LIBROS

GUIA DE VAN WOLVERTON OS/2 2.1

Los libros de Van Wolverton tienen todos un denominador común: su lenguaje sencillo. Este libro no es una excepción y en él se nos explica fácilmente como manejar el sistema operativo OS/2 en su versión 2.1.
El libro comienza explicando qué es OS/2 y nos familiariza con su entorno. Después se nos enseña a instalar programas, a utilizar la multitarea del sistema y a ejecutar aplicaciones DOS y Windows.
En los capítulos finales se habla de opciones avanzadas como la de cambiar la configuración del sistema e instalar programas, impresoras, gestionar la memoria, etc.

PRECIO: 1650 + IVA

LIBROS

LOTUS 1-2-3 PARA TORPES

De nuevo nuestro amigo el Megatorpe ataca de nuevo y esta vez trae la intención de enseñarnos nada menos que Lotus 1-2-3, y os aseguro que lo conseguirá si os ponéis en sus manos.
La misión del Megatorpe no es nada fácil, ya que las hojas de cálculo, y en especial las que funcionan bajo DOS, son un tema que puede parecer difícil al principio, pero como ya es habitual en esta colección, su lenjuaje simple y lleno de humor, incluso de chistes, hace que sea hasta divertido.
El libro no se deja nada en el tintero y nos enseña desde los conceptos básicos en cualquier hoja de cálculo hasta las funciones más potentes, como los gráficos y su base de datos.

PRECIO: 2228 + IVA

LIBROS

NO TENGAS MIEDO A WINDOWS

Anaya lanza una nueva colección con la intención de ayudar a los que tienen pánico al PC y sus aplicaciones. Para que veáis su sencillez no tenéis más que ojear el índice y ver palabras cómo "¿Medio lleno o medio vacío?", o la simplicidad de sus Terrorcicios (Ejercicios).
Este primer ejemplar de la colección es un libro que nos enseña a utilizar el entorno Windows. Como libro para el usuario novel se empieza desde cero totalmente, sin dar nada por conocido.
El libro comienza enseñando que es el teclado y como se utiliza, posteriormente se indica como entrar en Windows y, paso a paso, consigue que nos familiaricemos con este cómodo entorno gráfico. Más adelante ya se comentan algunos temas un poco más avanzados pero que todo usuario debe conocer como son la organización de los archivos en el disco duro, inicialización de programas Windows y DOS, localización de archivos, atajos que ahorran mucho tiempo de trabajo, impresión de documentos, personalización del entorno, etc.
El último capítulo es especialmente interesante ya que trata sobre lo que hay que hacer para sobrevivir a los desastres y todo un compendio de trucos con los que se podrá hasta presumir con los amigos.
En resumen, un excelente libro, ideal para ser el primer libro sobre Windows.

PRECIO: 1937 + IVA

TITULO: LOTUS 1-2-3 PARA TORPES

LIBROS

CURSO OFICIAL DE MICROSOFT MS-DOS

Esta colección de libros está traducida por Anaya de una colección americana, la traducción no sólo se limita al texto, también incluye las pantallas y ejemplos.
El libro está pensado para el usuario medio que tiene algún conocimiento de informática. La idea del libro es que el lector vaya pasando por cada lección cuando tenga tiempo (de hecho se dice el tiempo aproximado que lleva cada una) e ir aprendiendo poco a poco todo lo necesario sobre el sistema operativo. Para evitar el tener que teclear nada se incluye un disquete con ejemplos.
El libro tiene el pequeño inconveniente de que una vez finalizado, no dispone de un buen sistema de consulta estructurado para acceder a la información, sin embargo es perfecto para el aprendizaje del sistema, ya que incluye las últimas versiones y se puede complementar con una guía práctica para consultas rápidas.

PRECIO: 3689 + IVA

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

ULTIMA VII (2ª parte). THE SERPENT ISLAND

Tras leer el Trick&Tracks, publicado en el número 19, hemos llegado a un punto en el que no logramos seguir adelante. Exactamente, estamos en la Isla de las Criptas, allí hemos descubierto una puerta secreta en la que pone: ´dentente aquí´, y también hay un cofre en otra sala, al cual no podemos acceder por más que lo hemos intentado. También habláis de un teletransportador que no encontramos.

JOSE ESCRUELA
SANT BOI DE LLOBREGAT
(BARCELONA)



RESPUESTA

Para que el teletransportador de la Isla de las Criptas se active, debes primero buscar el tesoro de Silver Pade. Si no lo haces así, sin la espada del tesoro, el teletransportador no se activará.
El problema que has tenido es debido al estilo de jugar , muchos jugadores prefieren coger muchos objetos y luego ir investigando y otros prefieren ir poco a poco (son formas de jugar, ni mejor, ni peor), por eso en el Tricks&Tracks publicado en el número 19 no se planteó el caso.



DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo coger el ratón de juguete que se encuentra en el pasado? Creo que tiene algo que ver con la mofeta del futuro, pero no puedo conseguirlo.

MARIA CARMEN BUJ
BARCELONA

RESPUESTA

Para conseguir el ratón de juguete tendrás que cambiar los colchones desde el pasado. Fijate bien y selecciona el colchón y no la cama. Si lo haces así el gato se despistará y te dará tiempo a quitarle el ratón. Efectivamente el ratón te servirá para conseguir la "mofeta" (el gato disfrazado) del futuro.

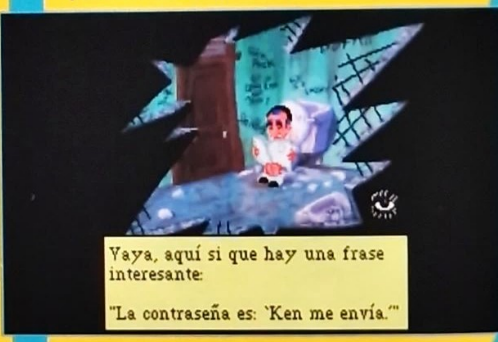
LARRY I

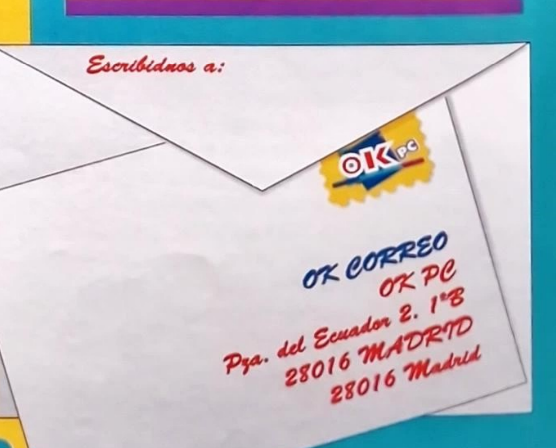
Estoy jugando al Larry I en la versión antigua inglesa. Cuando le doy el password ,al tipo de la puerta del bar de Lety, él me responde "Scream, dog breath". ¿Qué es lo que pasa?.
En el casino, hay una habitación con un corazón ala que no puedo acceder.¿Para qué hay que entrar?
¿Qué hay que hacer con el mando a distancia y el martillo que consigo en el Bar de Lefty.

MANUEL MARTIN
CORNELLA (BARCELONA)

RESPUESTA

*Si has conseguido la contraseña, leyendo los mensages del baño, puede que te estén pasando dos cosas. Asegurate de que la has apuntado bien y que también la tecleas bien. Por lo que te dice el gorila de la puerta, lo más probable es que no hayas utilizado tu bote contra la alitosis.
* La habitación del corazón te servirá más adelante para tu noche de bodas, de momento no te preocupes por ella.
* El mando a distancia te servirá para conseguir que el gorila, que ahora no te deja pasar tras darle la clave, te deje subir al piso de arriba. Si lo utilizas bien te ahorrarás un buen dinero. En cuanto al martillo, tiene una utilidad casi al final del juego por lo que preferimos no contarte nada para no destripártelo.







NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

RANKING

1


SAM&MAX (LucasArts/Erbe)
Las divertidas aventuras de unos saubuesos muy originales. Consigue resolver el enigma de la desaparición del "Yeti" y la mujer "Jirafa", utilizando al astuto Sam y al retorcido y salvaje Max, en una aventura por todos los EEUU.

2


RETURN TO ZORK-CD (Infocom/Arcadia)
Te sumergirás en una aventura de una forma misteriosa. El reino de Zork te depara ocultos enigmas.

3


ARCHON ULTRA (SSI/Dro Soft)
Un juego de tablero donde la acción no está reñida con la inteligencia. La lucha del bien contra el mal te está esperando.

4


MORTAL KOMBAT (Virgin/Arcadia)
El combate de los dioses. Descubres los golpes secretos de cada luchador y consigue la gran victoria.

5


RIGHTEOUS FIRE- PRIVATEER (Origin/Dro Soft)
Las aventuras espaciales continúan, si ya tienes resuelto el misterio de la primera parte, esta es la continuación de la historia.

6


CAMPAIGN 2 (Empire/Arcadia)
Más estrategia que nunca. El juego incluye un editor de escenarios y también la posibilidad de realizar múltiples combates entre helicópteros.

7


OSCAR (Falir Software/Erbe)
Un divertido juego tipo plataforma, donde nuestro amigo Oscar vivirá toda la emoción del cine en múltiples y divertidos escenarios.

8


BOLIX (Aca Soft/Proein)
Un juego "refrescante" para aquellos a los que les gusta tentar su astucia y rapided de reflejos.

9


BLUE FORCE-CD (Tsunami/Erbe)
Una aventura policiaca pasada al formato CD. Consigue vengar la intrigante muerte de tus padres.

10


IN EXTREMIS (US. Gold/Dro Soft)
Un arcade 3D donde nuca sabras de donde vendrá el proximo ataque.


PRO IN
Y
MICRO PROSE
PRESENTAN
MASTER OF
ORION
SUB WAR
2050
Pirates!
GOLD
MICRO PROSE
MICRO PROSE
PRO IN
División SOFTWARE
Velázquez, 10 - 5º Dcha.
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID